

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**“PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO
COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL
COLEGIO SALESIANO DON BOSCO”**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE CONSEJO
DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central figure of a woman in a red and white dress, possibly a saint or a personification of wisdom, holding a book. The figure is surrounded by various symbols: a golden crown at the top, two golden lions on either side, and a golden castle or tower at the bottom. The background is a light blue sky with a green landscape at the bottom. The text "ACADEMIA COACTIVA" is written in a circular path around the central figure, and "UNIVERSITAS CAROLINENSIS" is written in a larger circular path at the very top. The words "ORBIS" and "CASPICUA" are also visible on the left and right sides of the inner circle.

**POR
SERGIO ALLAIN BARRERA SALAY**

**PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
PROFESORADO DE ENSEÑANZA MEDIA EN PSICOLOGÍA**

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

TÉCNICO UNIVERSITARIO

GUATEMALA, OCTUBRE DE 2010

MIEMBROS CONSEJO DIRECTIVO

Doctor César Augusto Lambour Lizama
DIRECTOR INTERINO

Licenciado Héctor Hugo Lima Conde
SECRETARIO INTERINO

Jairo Josué Vallecios Palma
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
ANTE CONSEJO DIRECTIVO



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CC. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 728-2010
DIR. 466-2010

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

28 de octubre de 2010

Estudiante
Sergio Allain Barrera Salay
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Transcribo a usted el ACUERDO DE DIRECCIÓN CIENTO CINCUENTA GUIÓN DOS MIL DIEZ (150-2010), que literalmente dice:

"CIENTO CINCUENTA: Se conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: **"PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO"**, de la carrera de Profesorado de Enseñanza Media en Psicología, realizado por:

SERGIO ALLAIN BARRERA SALAY

CARNÉ No.200215027

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Karla Irene Aldana y revisado por la Licenciada Lourdes Hun Cacao. Con base en lo anterior, se **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

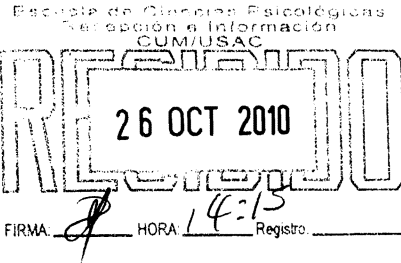
Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Doctor César Augusto Lambour Lizama
DIRECTOR INTERINO

Melveth S.



CIEPs.: 728-2010
REG.: 197-2010
REG: 197-2010

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usaapsic@usac.edu.gt

INFORME FINAL

Guatemala, 22 de Octubre 2010

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Lourdes Hun Cacao, ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

**"PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO
COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL
COLEGIO SALESIANO DON BOSCO."**

ESTUDIANTE:
Sergio Allain Barrera Salay

CARNE:
2002-15027

CARRERA: Profesorado de Enseñanza Media en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el día 21 de Octubre del 2010, y se recibieron documentos originales completos el 22 de octubre del 2010, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener **ORDEN DE IMPRESIÓN**.

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Mayra
Licenciada Mayra Friné Luna de Álvarez
COORDINADORA

Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs.- Mayra Gutiérrez





CIEPs. 729-2010
REG. 197-2010
REG. 197-2010

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

Guatemala, 22 de octubre 2010

Licenciada Mayra Frine Luna de Álvarez, Coordinadora
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs. - "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciada Luna:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**, titulado:

**"PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO
COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL
COLEGIO SALESIANO DON BOSCO"**

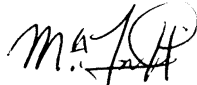
ESTUDIANTE:
Sergio Allain Barrera Salay

CARNÉ No.:
2002-15027

CARRERA: Profesorado de Enseñanza Media en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el día 18 de Octubre 2010, por lo que solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Lourdes Hun Cacao
DOCENTE REVISOR



Arelis.
c.c. Archivo

Guatemala 2 de Octubre de 2010.

Licenciada

Mayra Luna Álvarez

Coordinador CIEP'S

Centro de Investigaciones en Psicología

Respetable Licenciada Luna:

De manera muy atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la asesoría y revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

“PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO”

de la carrera de Profesorado de Enseñanza Media en Psicología, elaborado por el estudiante:

Nombre	Carné
Sergio Allain Barrera Salay	200215027

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por la Escuela de Ciencias Psicológicas y el Departamento de Investigaciones, solicito continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,



Licenciada Karla Irene Aldana

Colegiado No. 5609

ASESORA



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO - CUM
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPs: 659-2010
REG: 197-2010

APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Guatemala, 19 de Octubre 2010

ESTUDIANTE:
Sergio Allain Barrera Salay

CARNÉ No.
2002-15027

Informamos a usted que el **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, de la Carrera **Profesorado de Enseñanza Media en Psicología** titulado:

“PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO.”

ASESORADO POR: Licenciada Karla irena Aldana

Por considerar que cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología –CIEPs.–, ha sido **APROBADO** por la Coordinación de Investigación el día 18 de Octubre 2010, y se solicita iniciar la fase de Informe Final de Investigación.

Atentamente,

“ID Y ENSEÑADA TODOS”

Licenciada Lourdes Hun Cacao
DOCENTE REVISOR



Vo.Bo.
Licenciada Mayra Luna de Alvarez, Coordinadora.
Centro de Investigaciones en Psicología CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



/Aréris
c.c. archivo



COLEGIO SALESIANO
DON BOSCO
GUATEMALA

Guatemala 8 de octubre de 2010.

Licda. Mayra Luna
Coordinadora CIEP'S
Universidad de San Carlos de Guatemala
Presente.

Respetable Licenciada.

Es un gusto saludarla y desearle éxitos en las actividades que realiza.

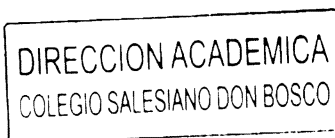
El motivo del presente es para informarle que el estudiante **Sergio Allain Barrera Salay, con carné 200215027**, aplicó encuestas a los alumnos y profesores, realizó observaciones de clases y llevó a cabo el "**Programa para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza en el ciclo básico del Colegio Salesiano Don Bosco**", los días 28, 29 y 30 de Septiembre de 2010. Sin nada más que agregar, me suscribo su seguro servidor.

Atentamente.



Lic. Efraín Estrada Herrera

DIRECTOR ACADÉMICO



ACTO QUE DEDICO

- A DIOS** Ser supremo que me ha dado el máximo regalo que es la vida y la sabiduría.
- A LA VIRGEN MARIA** Por ser quien me ha cogido en la palma de su mano, y ser la columna de mis sueños.
- LA UNIVERSIDAD** San Carlos de Guatemala y a la Escuela de Ciencias Psicológicas, por haberme formado como profesional.
- A MIS PADRES** Sergia Josefina Salay Álvarez de Barrera y Marco Antonio Barrera, por sus sabios consejos y enseñanzas que han hecho lo que soy el día de hoy.
- A MI HERMANO** Neemed Domingo Antonio Barrera Salay, que mi triunfo sea un ejemplo digno que pueda seguir.
- A MI ESPOSA** Vilma Susana Zúñiga Morales, por ser esa compañera y amiga incondicional en todo momento.
- A MI HIJA** Fátima Lucía Barrera Zúñiga, por ser una nueva fuente de inspiración en mi existencia.
- A MIS DOCENTES** Especialmente a la Licda. Lourdes Hun, Licda. Zoila de Jauregui, Licda. Karla Aldana, quienes son motivo de admiración profesional. Gracias por sus conocimientos.
- A MIS AMIGOS** Armando, Maribel, P. Rómulo, P. Ronald, Cristian, Efraín, Jessica, Carol, quienes han compartido conmigo momentos agradables y difíciles.
- A MI COLEGIO** Salesiano Don Bosco, por haberme acogido en sus aulas y forjarme como un buen cristiano y honrado ciudadano.

AGRADECIMIENTOS

A la Licda. Karla Aldana, quien colaboró valiosamente en la realización de esta investigación evidenciando sus conocimientos en el campo de la Psicología educativa.

A la Licda. María de Lourdes Hun Cacao, quien con profesionalismo y dedicación orientó esta investigación al éxito.

A mi querido Colegio Salesiano Don Bosco, por brindarme su apoyo y ayuda en la realización de esta investigación.

MADRINAS

Licda. Karla Irene Aldana Rabanales
Psicóloga
Colegiada 5609

Licda. María de Lourdes Hun Cacao
Psicóloga
Colegiada 7068

ÍNDICE

	PÁGINA
PRÓLOGO	07
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO	09
CAPÍTULO II	
TECNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS	25
POBLACIÓN	25
TIPO DE MUESTREO	25
ANÁLISIS ESTADISTICO	25
INSTRUMENTO	25
TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	26
CAPÍTULO III	
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	27
CAPITULO IV	
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
BIBLIOGRAFÍA	45
ANEXOS	46
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES	47
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES	48
PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE EL JUEGO DIDÁCTICO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA	50
RESUMEN	93

PRÓLOGO

Guatemala ha tenido históricamente un nivel muy desfavorable en el campo de la educación, pues las oportunidades de acceso en el sistema educativo no se hayan al alcance de la mayoría de la población guatemalteca.

Y aquellos quienes verdaderamente tienen la oportunidad de asistir a un centro educativo, en ocasiones no les interesan, o les llama la atención las clases a las que deben asistir. Esto se debe principalmente, según los jóvenes a que las clases que imparten los catedráticos son aburridas, monótonas o tradicionalistas, es decir son aquellas en las que no se toma en cuenta la participación, el razonamiento crítico y reflexivo del alumno.

Esta deficiencia es muy preocupante, si se toma en cuenta que la educación no es solo un factor de crecimiento económico, sino también un ingrediente fundamental para el desarrollo social, incluida la formación de buenos ciudadanos.

Por el contrario, actualmente se dice que el alumno es parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje, pues es capaz de construir o formar su propio conocimiento, bajo la guía del profesor.

Poco a poco se empiezan a poner en marcha varios proyectos, que incluyen reestructuras curriculares que buscan cambiar los paradigmas antiguos, por teorías que reivindican el papel del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Si realmente se desea que los alumnos sean parte activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario brindarles las herramientas adecuadas a los

profesores, pues son ellos quienes tienen la tarea de enseñar y compartir los conocimientos y/o habilidades a otros.

Dentro de las herramientas que pueden ser útiles para los docentes al momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, están los juegos didácticos.

Los juegos didácticos son actividades especiales espontáneas u organizadas que tienen gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través de las mismas el adolescente puede desarrollar cualidades físicas, adquirir conocimientos, ser solidario, todo esto a través del contacto social.

Con la elaboración de un programa para maestros sobre el juego didáctico, se pretende entonces mejorar la calidad educativa y el proceso de enseñanza aprendizaje, así como las relaciones interpersonales en pro de la educación, especialmente en las técnicas que reciben los maestros tanto profesionales como en formación.

Así mismo, este programa será de utilidad para aquellos profesores que busquen ideas innovadoras que sean aplicables en el aula, para crear en la clase un ambiente activo, incluyente, socializador, y participativo.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

La escuela como institución y el profesor como agente socializador enfrentan el reto de abrir las puertas del siglo XXI introduciendo cambios en su organización, en su quehacer y lograr que estos se utilicen en el accionar cotidiano.

Los sistemas educativos no se mantienen inertes, por lo que se han iniciado procesos de reformas y transformaciones, derivadas de la concientización del agotamiento de un modelo tradicional.

En este marco, la escuela emerge como una institución abierta a las demandas de su contexto y con grados crecientes de autonomía, buscando responder a las exigencias de la población para hacerlos competentes en la vida cotidiana.

En Guatemala se han iniciado una serie de transformaciones, ejemplo de ello es la puesta en marcha de la Reforma Educativa. La misma se realiza “en un contexto sociocultural, socioeconómico, jurídico, político y educativo singular, de donde surgen criterios orientadores, grandes preocupaciones y dimensiones temáticas, demandas de organizaciones y sectores específicos”¹

Así mismo la Reforma Educativa, toma en cuenta un área importante como lo es la transformación curricular. Que consiste en la actualización y renovación técnico pedagógica de los enfoques, esquemas, métodos, contenidos y procedimientos didácticos; de las diversas formas de prestación de servicios educativos y de la participación de todos los actores sociales.

Fundamentalmente, la Transformación Curricular propone el mejoramiento de la calidad de la educación y el respaldo de un Currículum elaborado con

¹ Ministerio de Educación, Currículum Nacional Base, Guatemala 2007.

participación de todas y todos los involucrados. Así como, la incorporación al proceso Enseñanza Aprendizaje, de los aprendizajes teórico prácticos para la vivencia informada, consciente y sensible; condiciones ineludibles del perfeccionamiento humano.

Hace énfasis en la importancia de propiciar un ambiente físico y una organización del espacio que conduzcan al ordenamiento de los instrumentos para el aprendizaje en donde la integración de grupos y las normas de comportamiento estén estructuradas para crear un medio que facilite las tareas de enseñanza y aprendizaje. Es allí que la práctica de los valores de convivencia: respeto, solidaridad, responsabilidad y honestidad, entre otros, permite interiorizar actitudes adecuadas para la interculturalidad, la búsqueda del bien común, la democracia y el desarrollo humano integral.

Toda esta reestructura curricular toma en cuenta todos los niveles de educación, pero en esta ocasión se ha de prestar atención al Ciclo Básico.

“El Ciclo de Educación Básica, también conocido como Ciclo Básico y el Ciclo de Educación Diversificada, según la Ley Nacional de Educación, conforman el nivel de Educación Media. En el Ciclo Básico se atiende a la población estudiantil que egresa del nivel de Educación Primaria y la prepara para que continúe al Ciclo de Educación Diversificada o Ciclo Diversificado”².

El Ciclo Básico está llamado a ofrecer oportunidades para que el y la estudiante explore sus afinidades temáticas, combinen sus destrezas y habilidades desarrolladas, fortalezcan su desempeño físico, muestren sus inclinaciones artísticas y expresivas, aumenten su pensamiento y su posicionamiento crítico frente al medio que le rodea, y se encaminen al descubrimiento de su vocación personal y profesional.

² Ibid

En respuesta a estas transformaciones la re-conceptualización del rol del profesor es una exigencia de los procesos de descentralización, de autonomía en la gestión de las escuelas y de los cambios que están ocurriendo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Actualmente se considera que el rol del maestro necesita creatividad e innovación, pero evidentemente, prevalece la tendencia en los profesores de asumir un rol directo, "los profesores emplean buena parte del tiempo de clases hablándole a los alumnos, hablando con ellos y supervisándolos cuando trabajan individualmente en sus puestos".³ La posición de poder que ocupa el maestro en el salón de clase, le genera seguridad, al desempeñar el rol como poseedor de todo el saber, ignorando que los estudiantes también tienen saberes individuales y que la interacción de todos facilita la construcción del conocimiento.

Si el rol del maestro está dibujado como una persona autoritaria, no crea el espacio para el intercambio entre los alumnos. Por lo tanto se debe buscar que el profesor sea, quien pueda crear en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice. El rol del maestro no es sólo proporcionar información y controlar la disciplina, sino "ser un mediador entre el alumno y el ambiente"⁴. Dejando de ser el protagonista del aprendizaje para pasar a ser el guía o acompañante del alumno.

Brooks y Brooks (1999), proponen una serie de características que conforman el perfil de un maestro que se considera adecuado para atender a aquellos alumnos del salón de clase y tomar ventaja del ánimo, fuerza y voluntad de los alumnos.

- Estimula y acepta la autonomía y la iniciativa de los estudiantes.
- Utiliza una gran diversidad de materiales manipulativos e interactivos.
- Es flexible en el diseño de la clase, permite que los intereses y las respuestas de los alumnos orienten el rumbo de las sesiones.

³ Aldana Carlos, Ternura y postura, Guatemala 2004.

⁴ Ibid

- Averigua cómo han comprendido sus alumnos.
- Estimula a los alumnos a entrar en diálogo tanto con el maestro como entre ellos y a trabajar colaborativamente.
- Promueve el aprendizaje por medio de preguntas inteligentes y abiertas y ánima a los estudiantes a que se pregunten entre ellos.
- Busca que los alumnos elaboren sus respuestas iniciales.
- Alimenta la curiosidad natural de los estudiantes utilizando frecuentemente el modelo del ciclo de aprendizaje

Esta nueva visión del rol del docente nos invita a replantear la práctica y a convertir las aulas en espacios de interacción donde el aprender sea posible para todos. Por ello es necesario conocer que son los métodos de enseñanza.

Etimológicamente método quiere decir camino para llegar a un fin. Representa la manera de conducir el pensamiento o las acciones para alcanzar un fin. Puede decirse pues que el método es “el planeamiento general de la acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.”⁵

Refiriéndonos al ámbito educativo, los métodos de enseñanza son “el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno a determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje.”⁶

Es importante mencionar que existen métodos en la enseñanza que buscan la integración social, estos son los métodos de enseñanza socializada.

Los métodos de enseñanza socializada, son aquellos que sin descuidar la individualidad del alumno, hacen que se realice el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, como así mismo de una actitud de respeto hacia las demás personas.

⁵ Nérci Imideo, Hacia una didáctica general dinámica, Argentina 1973.

⁶ Ibid

“La enseñanza socializada se realiza, principalmente por grupos o mediante otras formas que agrupen a los alumnos en torno de objetivos comunes y que todos se sientan responsables de la realización de tareas comunes, para lo cual tienen que coordinar esfuerzos, como en el caso de actividades extra clase”⁷.

La enseñanza socializada debe ser entendida como una práctica escolar que procura:

- Fortalecer el espíritu de grupo
- Llevar al educando a que coordine sus esfuerzos con los de los demás compañeros.
- Socializar al educando, esto es llevarlo a sentir la necesidad de los objetivos del grupo, que lo conducirá a moderar sus exigencias egoístas.
- Hacer que el educando aprecie las necesidades colectivas por encima de las exigencias individuales.
- Llevar al alumno a una disciplina del comportamiento que lo conduzca a cooperar en el orden social.

Únicamente la enseñanza socializada puede atenuar el individualismo que impera en las prácticas de la mayoría de las aulas y de la propia sociedad, además tiene el mérito de conducir al educando a trabajar en grupo, de acuerdo con sus posibilidades y preferencias, contribuyendo con lo que cada cual pueda para la realización de una tarea en común, que será ejecutada mediante la suma de esfuerzos de todos, o mejor con la integración de todos esos esfuerzos. Otro aspecto positivo es que el educando se integra en el trabajo común siguiendo sus peculiaridades y preferencias, y es, asimismo llevado a practicar lo que sea necesario para atender a las necesidades del grupo, desarrollando, por así decir, la capacidad de desarrollar actividades, buscando un fin en común.

⁷ Ibid

Un ejemplo de método de enseñanza socializada es el juego. Por lo que es necesaria la comprensión del juego como método y recurso didáctico, es preciso además el significado del juego, su definición y características.

Froebel, 1997, fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. “Lo concibió como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia; es decir, la libre expresión de lo que es el alma infantil. La genialidad de este teórico fue identificar el juego como un instrumento y un auxiliar oportuno de la educación”⁸. Froebel es uno de los iniciadores del movimiento de los jardines de infancias, quien resaltó la importancia del juego y la expresión personal como base de la educación en la primera infancia. Este autor define las actividades lúdicas como una herramienta significativa en el desarrollo cognitivo y moral; asimismo, considera que los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias sobre las ideas de justicia, equidad y falsedad.

Partiendo de lo expuesto por Froebel, se considera, que el juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, pues es un instrumento que los educadores pueden considerar y tener en cuenta en sus programas y fundamentalmente en la enseñanza. Es bueno aclarar que el juego no es propio y exclusivamente de los niños en edad preescolar, sino de todo los estudiantes de cualquier edad y nivel educativo.

En este sentido, “los docentes deben proporcionar conceptos favorables, modelos y demás tipos de estímulos, de tal manera que se obtenga el máximo beneficio y se integre el grupo en forma interactiva, proporcionándole recursos y oportunidades lúdicas, al mismo tiempo que se persigue lograr los objetivos de aprendizaje”⁹.

Los juegos didácticos utilizados en la enseñanza pueden tomarse como una actividad placentera para el alumno, de tal manera que éste pueda entender y comprender el contenido de la clase.

⁸ Vargas Laura y otros, “Técnicas participativas para la educación popular”, Costa Rica 1984.

⁹ Villaverde Anibal y otros, “Dinámica de grupos y educación”, Argentina 1997.

Los niños dedican gran parte de su vida al juego. Las actividades lúdicas, a la vez que entretienen y sirven para descargar energía, pueden tener una naturaleza pedagógica, dependiendo de la habilidad con que el docente las incorpora en el diseño de sus estrategias metodológicas.

De tal manera que los juegos didácticos “son actividades estructuradas de carácter placentero que pueden estimular el desarrollo cognoscitivo y psicobiosocial del alumno”¹⁰.

En este sentido, los juegos pedagógicos son considerados instrumentos eficaces, sugeridos para la convivencia y las normales relaciones entre los estudiantes; es decir, que constituyen, en opinión de muchos investigadores, magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las competencias; asimismo, es de asumir que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

De todo ello dan fe los estudios de Piaget (1975), quien afirma que el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognoscitivo del niño.

Reyes (1998) señala la necesidad de coordinar sus esfuerzos con otros agentes sociales, a fin de orientar el proceso educativo bajo principios que sean coherentes y estén en correspondencia con la realidad existente.

Reyes (1998) sostiene que los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Estas actividades, a la vez que entretienen, sirven para descargar sus energías. Respecto a ellas, señala que atienden y perfeccionan las coordinaciones neuromusculares así como educan las manos y la vista. El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros en las actividades y sentimientos del mismo grupo. Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencia e influencia para la convivencia y las normales relaciones entre los estudiantes; constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el

¹⁰ Lugo Rosa, Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, Venezuela 2004.

desarrollo de las competencias que servirán más adelante al desenvolvimiento de su personalidad.

Asimismo, el autor citado considera que jugar es la esencia de la vida de un niño. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar. Un bebé a las pocas semanas ya sabe hacerlo; sacude sus brazos; flexiona las piernas, fija la mirada con atención; arrulla, percibe el acercamiento de otros con pataleos, etcétera. El juego es su actividad natural y su trabajo; el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior.

Asimismo, Reyes (1998) postula que la educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes. El juego profundamente absorbente parece ser indispensable para el crecimiento mental. Los estudiantes capaces del juego intenso, entretenido, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos. A medida que se cumple el proceso de crecer se van graduando los intereses y motivos de los juegos.

El empleo de los juegos didácticos debe realizarse de forma planificada, en correspondencia con los objetivos del programa, teniendo en cuenta además las características de los alumnos, su edad, intereses y necesidades, ya que su aplicación exige una adecuada orientación metodológica.

La didáctica contemporánea se dirige hacia la aplicación de juegos en la enseñanza por constituir un método efectivo dentro del proceso docente-educativo al estar presentes elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación, y resultar una vía eficiente para resolver importantes tareas de carácter educativo.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus

componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo “una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.”¹¹

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso.

¹¹ Martí José Jugando también se aprende, México 1999

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas.

El juego didáctico, tal como un método de enseñanza tiene los siguientes objetivos:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Las características del juego didáctico son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Luego de conocer los objetivos y las características, es importante mencionar las fases que tienen los juegos didácticos

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que utilicen el juego didáctico, deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. “Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades”¹².

Los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos son:

¹² Ibid

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Según Martí (1999) Las ventajas de utilizar juegos didácticos en el aula son las siguientes:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Pero Martí (1999) considera que existen fundamentalmente tres clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades físicas, animación e integración
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de valores.

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

El docente al implementar el juego didáctico debe preparar el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue. Habrá de crear para el estudiante un ambiente afectuoso, saludable y de bienestar, en el que se encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje y para que se sienta cómodo, seguro y alegre. Dentro de su rol deberá procurar estimular el espíritu investigador y la autonomía del alumno.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivos Generales:

- Proporcionar a los maestros los conocimientos con los cuales puedan aplicar el juego didáctico como un método de enseñanza.
- Lograr que los alumnos del ciclo básico del Colegio Salesiano Don Bosco, aprendan por medio del juego didáctico

Objetivos Específicos:

- Investigar y recabar en las diversas fuentes bibliográficas los diferentes juegos didácticos que sean aplicables para que se logre una correcta enseñanza.
- Clasificar los juegos didácticos de acuerdo a objetivos y a áreas de crecimiento.
- Indicar los materiales necesarios para llevar a cabo dichos juegos y dinámicas.
- Realizar una encuesta previa a la elaboración del programa, a los estudiantes y a los maestros de educación básica, para poder medir el conocimiento y las expectativas del mismo.

CAPÍTULO II

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

II.I POBLACIÓN

Para la realización de la investigación se escogieron dos grupos, el primero fue un grupo de 15 docentes del que imparten distintos cursos en el Ciclo Básico del Colegio Salesiano Don Bosco.

Y el otro grupo fueron 30 estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Salesiano Don Bosco.

II.II TIPO DE MUESTREO

El muestreo que se realizó con ambos grupos fue aleatorio simple, debido a que se tuvo establecido el tipo de población. A ambos grupos se les aplicó una encuesta, ambas para conocer la opinión sobre como llevan a cabo las clases los profesores y los conocimientos que poseen los docentes sobre el juego didáctico como método de enseñanza.

II.III ANÁLISIS ESTADÍSTICO

El análisis estadístico que se realizó fue el de análisis porcentual, utilizando la fórmula $\% = \frac{100 * n}{N}$

N

II.IV INSTRUMENTO

Se elaboró un instrumento de medición, que consistió en una lista de cotejo de observación a los profesores, la misma permitió recabar la información necesaria para dar el sustento válido y fiable de la investigación.

II.V TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se procedió a recabar la información necesaria a través de la recopilación de información necesaria a través de la recopilación de información bibliográfica, ordenando la misma para tener un orden lógico y secuencial para poder establecer al juego didáctico como método de enseñanza, posteriormente se procedió a elaborar un programa, el cual contiene toda la información previamente establecida, ordenada con los contenidos y actividades que pueden desarrollar los docentes dentro del aula.

BIBLIOGRÁFICA, se generó nuevos conocimientos psicológicos a través del análisis e interpretación de referencias teorizadas de libros, documentos y otros registros de información.

DE DISEÑO, se sintetizó las experiencias empíricas y teóricas respecto a la organización de un programa a seguir para la solución de determinadas necesidades en el estudio.

DE CAMPO, Se aplicó los conocimientos recopilados en la investigación para validar las propuestas que se evidencien en él.

CAPÍTULO III

REPRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Al haber realizado la investigación y planteado los objetivos se pudo deducir que los estudiantes les gusta jugar y les gustaría que sus profesores les impartan las clases utilizando juegos o dinámicas.

Varios docentes opinaron que las clases que imparten son interesantes, propician la participación del alumno en el aula. Por el contrario varios estudiantes indicaron que las clases que reciben son amenas y algunos opinan lo contrario.

Si los alumnos perciben dicha situación se corre el riesgo que la enseñanza continúe con una “educación bancaria”, ya que no propicia la interacción profunda entre los participantes del acto educativo. Por lo tanto, les gustaría que los docentes involucraran en sus clases técnicas participativas tal y como lo es el juego en sus clases.

Así pues el objetivo principal de esta investigación ha sido, “proporcionar a los maestros los conocimientos con los cuales puedan aplicar el juego didáctico como un método de enseñanza”, ya que los docentes deben proporcionar conceptos favorables, modelos y demás tipos de estímulos, de tal manera que se obtenga el máximo beneficio y se integre el grupo en forma interactiva y lograr así también que sus clases sean más amenas, interesantes y que además se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos.

Es necesario recordar que el juego didáctico según Rosa Lugo “son actividades estructuradas de carácter placentero que pueden estimular el desarrollo cognoscitivo y psicobiosocial del alumno”.

El juego didáctico, siendo utilizado como una herramienta en la enseñanza tiene los siguientes objetivos:

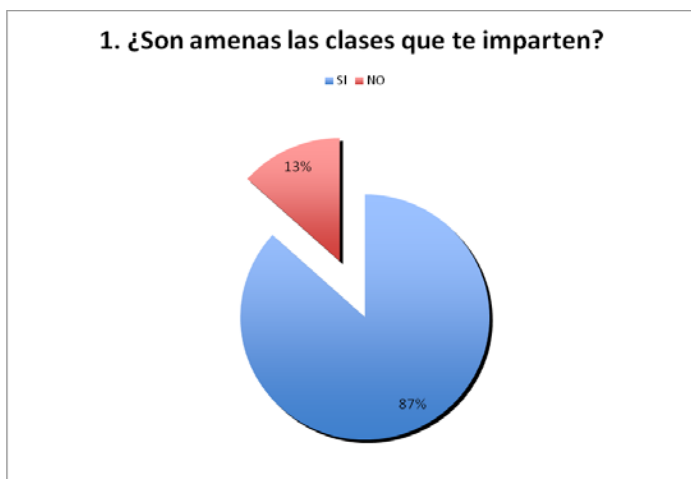
- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas cotidianos.
- Adquirir una experiencia práctica a través del contacto con sus compañeros o el trabajo colectivo.
- Reforzar y retroalimentar los conocimientos teóricos de las asignaturas que se le han brindado a los alumnos, a través del aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Es por eso que se realizó el programa para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza, con 15 docentes del ciclo Básico del Colegio Salesiano Don Bosco.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

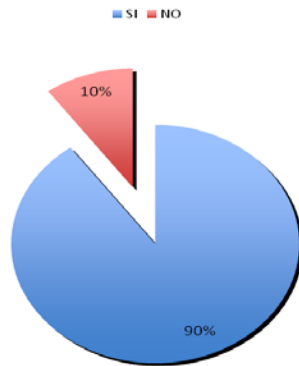
ENCUESTA A ESTUDIANTES

Los resultados y gráficas que se presentan a continuación, son el resultado de la aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes durante la fase diagnóstica de la investigación.



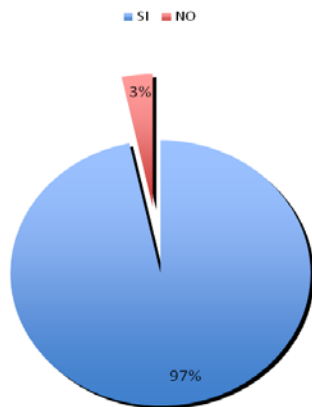
Como se puede observar en esta gráfica, un 87% de los alumnos encuestados respondieron que las clases que les imparten los profesores son amenas. Lo cual es positivo ya que mediante el programa para maestros, el 13% restante de alumnos se espera que en un futuro refiera que sus clases son amenas.

2. ¿Te motivan los profesores a que participes en clase?



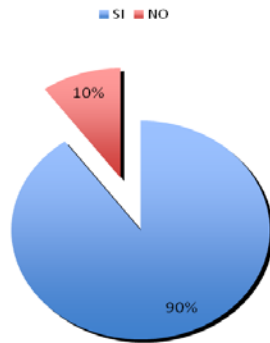
En esta gráfica se puede apreciar que un 90% de los estudiantes encuestados respondieron que los docentes los motivan a participar en clase. Esta gráfica se puede relacionar con la anterior pregunta, ya que difiere por un mínimo porcentaje, pero ambas muestran como resultado que los docentes del Colegio Salesiano Don Bosco, utilizan técnicas que buscan la participación de los alumnos en las clases, eso mismo hace que los alumnos opinen que sus clases sean amenas.

3. ¿Te gusta jugar?



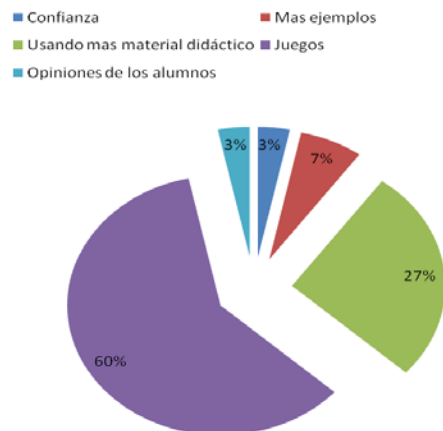
En esta gráfica se puede observar que un 97% de los alumnos encuestados les gusta jugar. Es necesario recordar que el juego es una actividad natural del ser humano, y que ayuda al crecimiento mental.

4. ¿Te gustaría que en las clases que recibes, los profesores utilizaran juegos?



En esta gráfica se puede observar que un alto porcentaje de los alumnos encuestados opinan que realmente les gustaría que los profesores en las clases que imparten utilizaran juegos. Esta inquietud que tienen los alumnos por el juego, puede ser utilizado como una herramienta o aspecto que ayude a reforzar los conocimientos teórico prácticos que se han impartido en las clases.

5. ¿De qué forma crees que los profesores pueden hacer que sus clases sean mas amenas o interesantes?



En la presente gráfica se puede observar que un alto porcentaje de estudiantes encuestados considera que los profesores que les imparten clases pueden hacer más amena e interesante sus clases mediante el juego didáctico.

Así mismo un 27% opina que otro método que pueden utilizar los profesores para crear una clase amena e interesante es la utilización de material didáctico innovador.

ENCUESTA A DOCENTES

Los resultados y gráficas que se presentan a continuación, son el resultado de la aplicación de la encuesta dirigida a docentes del nivel básico del Colegio Salesiano Don Bosco, durante la fase diagnóstica de la investigación.

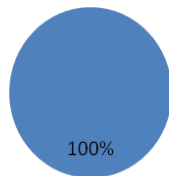


Es interesante observar que en la primer gráfica, todos los docentes encuestados, es decir el 100% opinaron que sus clases son amenas e interesantes.

Por lo tanto se debe buscar que el profesor sea, quien pueda crear en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice.

2. ¿Propicia usted la participación del alumno en el aula?

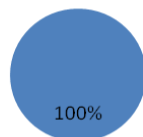
■ SI ■ NO



Esta gráfica muestra nuevamente que el 100% de docentes encuestados opina que propician la participación de los alumnos en el aula. Dicho dato es interesante ya que a través de la ejecución del programa para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza les ayudará a tener nuevas herramientas que propicien la participación y el interés del alumno en la clase.

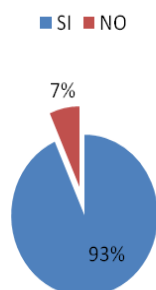
3. ¿Utiliza usted técnicas que ayuden y motiven al alumno para el aprendizaje?

■ SI ■ NO



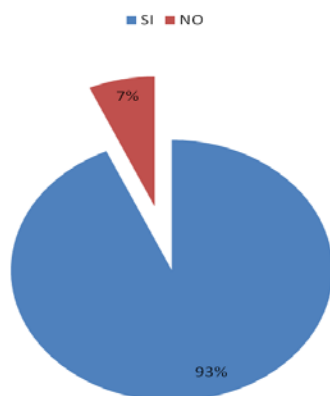
En esta gráfica se puede apreciar que el 100% de los docentes encuestados opinan que dentro de la clase utilizan diversas técnicas que ayudan y a la vez motivan al alumno para el aprendizaje.

4. ¿Cree usted que el juego beneficia a la motivación y al aprendizaje del alumno?

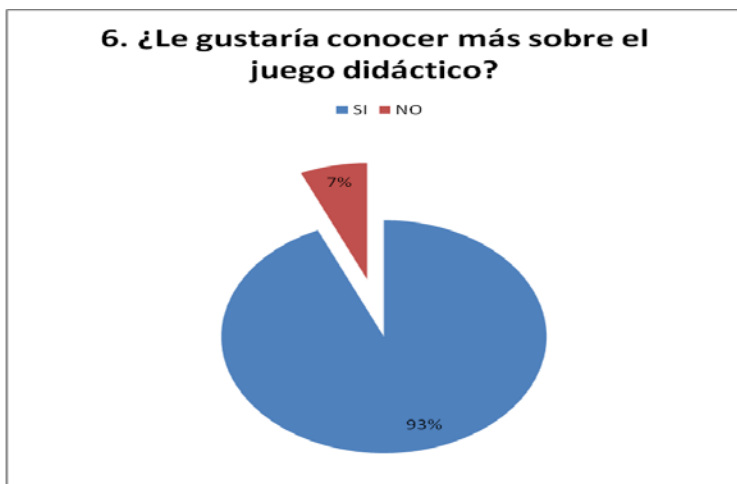


Un 93% de los profesores encuestados refieren que el juego didáctico podría ser útil en el aula y beneficiar a la motivación y al aprendizaje del alumno. Según Martí, los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

5. ¿Sabe usted que es el juego didáctico?



Un alto porcentaje de los docentes encuestados refiere que si tiene algún conocimiento sobre que es el juego didáctico. Pero no se debe olvidar que el juego didáctico no es solo diversión o distracción para los alumnos. El juego didáctico tiene implicaciones en el aprendizaje del alumno, ya que lo lleva a comprender los temas vistos en clase pero de forma lúdica.

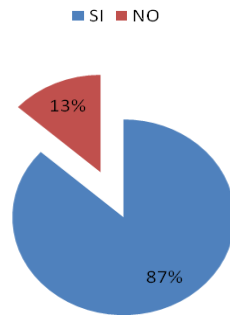


Un alto porcentaje de los docentes encuestados, respondió afirmativamente que estarían interesados en conocer más sobre el juego didáctico. Mediante el programa para maestros, los docentes han de conocer la definición sobre el juego didáctico, la aplicación del juego de acuerdo a sus objetivos planteados y conozca los materiales necesarios para llevar a cabo dichos juegos.



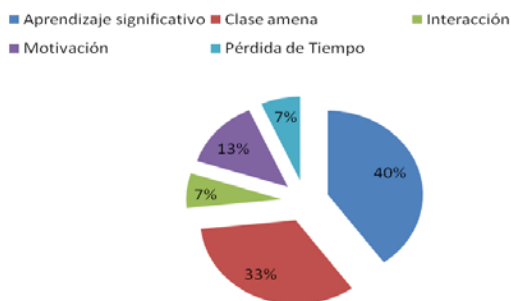
Un mínimo porcentaje de docentes encuestados, es decir el 7% está dispuesto a utilizar el juego didáctico en las clases que imparte. Ya que mediante el juego se puede aprender de una manera lúdica y mejorar así el aprendizaje de los estudiantes.

8. ¿Considera que es importante aplicar el juego como un método de enseñanza?



Un 87% de los docentes encuestados opina que el juego puede ser utilizado como método de enseñanza. El juego es un método de enseñanza socializada, ya que busca sin descuidar la individualidad del alumno, hace que se realice el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, y una actitud de respeto hacia la las demás personas.

9. ¿Qué beneficios cree que puede tener el alumno con la aplicación del juego didáctico en el aula?



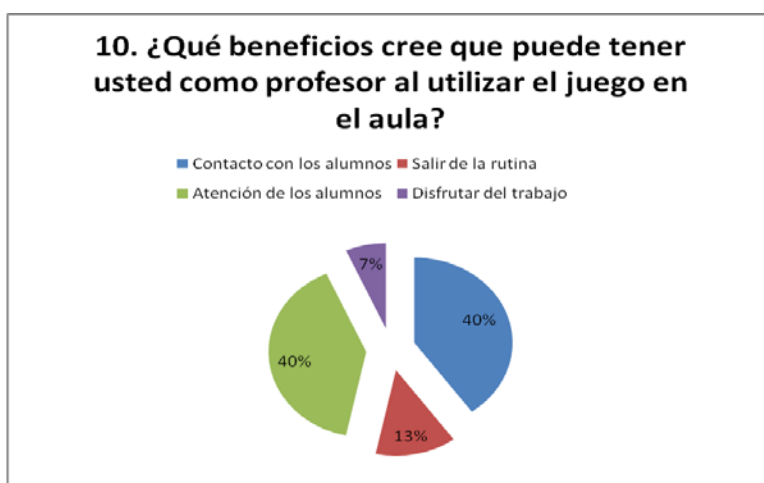
Un 40% de los docentes encuestados refieren que la utilización del juego didáctico en el aula puede generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

Un 33% opina que aquellos docentes que utilicen el juego didáctico harán de sus clases más amenas.

Un 13% es de la opinión que el juego didáctico puede generar en sus alumnos motivación por sus clases.

Por último un mínimo porcentaje de docentes encuestados opinan que el juego didáctico puede generar interacción con los alumnos, y así mismo que puede ser causa de pérdida de tiempo.

Como se puede observar, la utilización del juego didáctico en el aula tiene muchos beneficios para los alumnos en el ambiente educativo.



Un 40% de los docentes opinan que el juego didáctico puede ser beneficioso para ellos pues tendría como efecto despertar la atención de los alumnos.

Un 40% de igual manera opina que el juego didáctico puede ser útil para los docentes pues es capaz de propiciar un mayor contacto con los estudiantes.

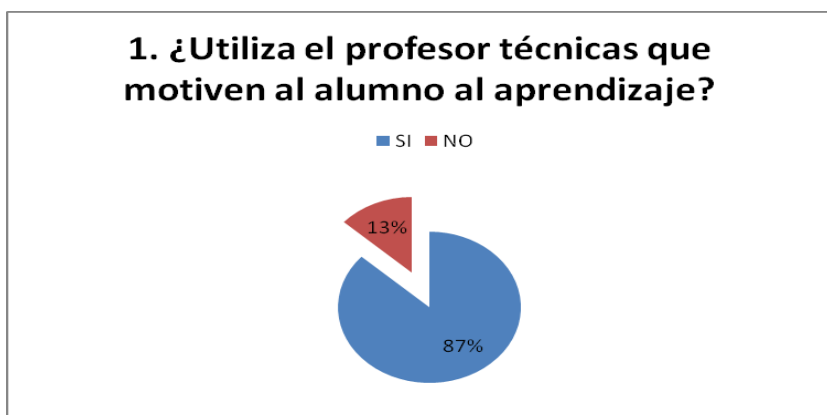
Un 13% refiere que la utilización del juego en el aula, causa salir de la rutina.

Y por último un 7% opina que el juego didáctico puede ser una actividad que lo haga disfrutar de su trabajo.

Tanto en la gráfica anterior como en la presente, se evidenció que el juego didáctico puede ser de utilidad tanto para el profesor como para los alumnos.

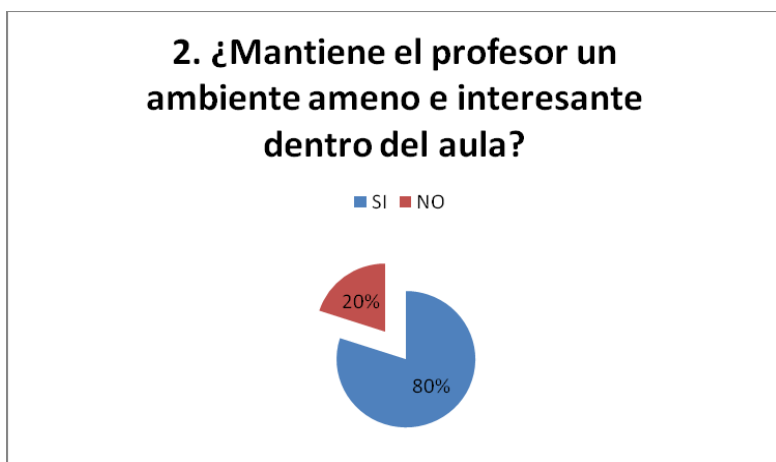
LISTA DE COTEJO

Los resultados y gráficas que se presentan a continuación, son el resultado de la Observación que se realizó a los docentes del nivel básico del Colegio Salesiano Don Bosco en cada una de las clases que imparten, durante la fase diagnóstica de la investigación. Para dicha observación se utilizó una lista de cotejo.



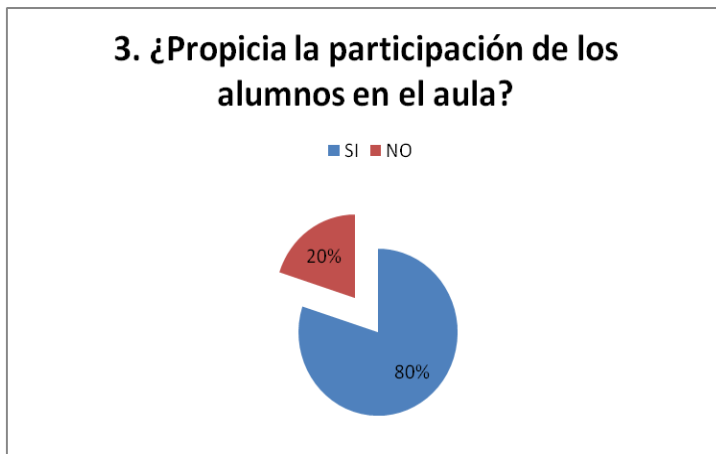
Esta gráfica muestra que el 87% de los profesores que fueron observado, utilizan técnicas que motivan al alumno al aprendizaje.

Es decir, los docentes por medio de reflexiones, ejercicios prácticos aplicados a la vida cotidiana hacen que los alumnos se interesen por estudiar.

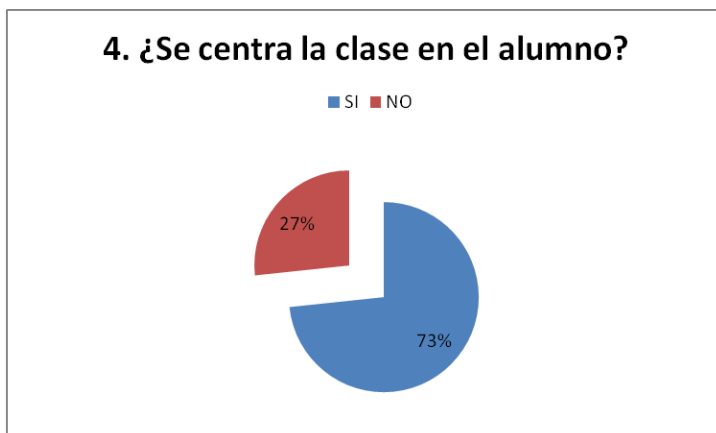


El 80% de los profesores observados del nivel básico del Colegio Salesiano Don Bosco, mantienen un ambiente que es ameno e interesante para los alumnos.

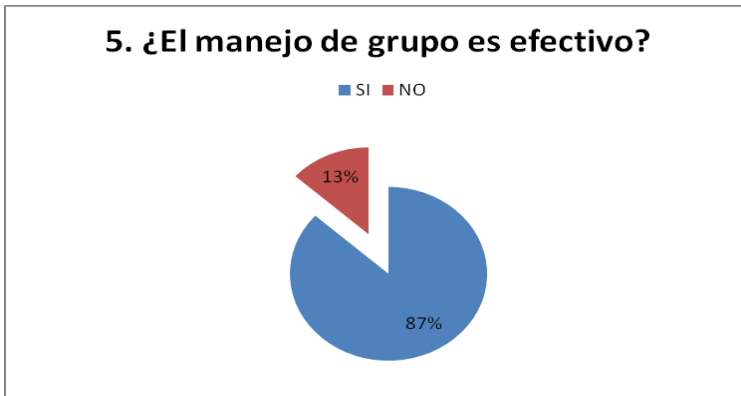
Esto se da ya que utilizan varias herramientas tales como preguntas exploratorias, lluvia de ideas, las mismas hacen que los alumnos estén interesados en el tema que explica el profesor.



El 80% de profesores que fueron observados propician la participación de los alumnos en el aula. Eso se da debido a que en ocasiones los profesores toman en cuenta los puntos de vista de los alumnos a través de lluvia de ideas, debates, etc.



Un 73% de los docentes que fueron observados hacen que la clase se centre en el alumno. Esto significa que durante el acto educativo los profesores, buscan que el alumno comprenda el contenido visto en clase.



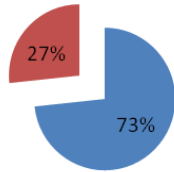
Esta gráfica indica que el 87% de los profesores observados logran que el manejo del grupo sea efectivo. Es decir, los alumnos les prestan atención a los profesores y cuando ocurre algún hecho que no tenga relación con la clase, corrigen adecuadamente.



En esta gráfica se puede observar que el 87% de los profesores observados muestra empatía con el grupo. Esto significa que los profesores tienen simpatía con los alumnos y a su vez los estudiantes les es agradable el profesor.

7. ¿Transmite el profesor a los alumnos normas de convivencia y urbanidad?

■ SI ■ NO



Un 73% de los profesores observados transmiten a los alumnos normas de convivencia y urbanidad. Es decir varios profesores relacionan los temas vistos en clase con valores y los evidencian en la vida cotidiana.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Se ha dado a conocer, que el juego didáctico es de beneficio tanto para los alumnos como para los profesores que lo utilicen como método de aprendizaje.
- A través de la utilización del juego didáctico como un método de enseñanza, los profesores pueden potencializar el aprendizaje de sus alumnos.
- Los profesores mostraron interés sobre ampliar sus conocimientos para la utilización del juego didáctico en el salón de clase.
- Los profesores que utilicen el juego didáctico deben tener claro el objetivo de aprendizaje, de lo contrario es simplemente se producirá un momento recreativo y no se producirá un aprendizaje.
- El programa para maestros sobre el juego didáctico como método de aprendizaje será de utilidad para los docentes para potencializar las capacidades de los estudiantes generará un aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

- Dar continuidad a la investigación, estableciendo el impacto que tiene el juego sobre los alumnos y docentes que pongan en práctica el manual para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza.
- Informar a otros profesores de la Institución sobre el Manual para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza.
- Continuar investigando sobre técnicas y métodos que potencialicen el proceso de enseñanza.
- Buscar más información sobre el juego didáctico, para ampliar el conocimiento del mismo y aplicarlos en el salón de clase.
- Capacitar a los estudiantes de la carrera de Profesorado de Enseñanza Media en Psicología de la Universidad de San Carlos, el conocimiento y los beneficios que tiene la utilización del juego didáctico con los estudiantes en el ambiente educativo.

BIBLIOGRAFÍA

1. Aldana Carlos, "Pedagogía para nuestro tiempo", Piedra Santa, Guatemala 2005.
2. Aldana Carlos, "Ternura y postura: la educación para la paz", FLACSO/ UNESCO, Guatemala 2004
3. Avolio de Cols, Susana "Conducción del aprendizaje" Marymar Ediciones, Argentina 1977.
4. Gibb Jack, "Manual de dinámica de grupos", Lumen/Hvmanitas, Argetina 1996.
5. Freire Paulo, "Educación como práctica de la libertad" undécima edición, Siglo XXI, México 2006.
6. Freire Paulo, "Pedagogía del oprimido", Siglo XXI, México 1970.
7. Lugo Rosa, "Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, Monte Avila editores, Venezuela 2004.
8. Martí Pérez José, "Jugando también se aprende", Trillas México 1999.
9. Mayer Richard, "Psicología de la educación", Pearson Education, Madrid 2002.
10. Ministerio de educación, "Currículum Nacional Base", Mineduc, Guatemala 2007.
11. Ministerio de educación, DIGEF, "125 juegos para toda la vida", DIGEF, Guatemala 2002.
12. Sercap, "Trabajo con grupos, dinámicas de integración" 2da edición, Sercap, Guatemala 1994.
13. Vargas Laura y otros, "Técnicas participativas para la educación popular", Alforja, Costa Rica 1984.
14. Villaverde Anibal y otros, "Dinámica de grupos y educación" 21ª. Edición, Lumen/Hvmanitas, Argentina 1997.
15. Woolfolk Anita, "Psicología educativa", Pearson Education, México 1999.

ANEXOS

ENCUESTA

La presente encuesta está dirigida a los estudiantes del nivel básico del Colegio Salesiano Don Bosco, con la finalidad de saber la opinión sobre como llevan a cabo las clases los profesores.

A continuación se te presentan una serie de enunciados los cuales se te pide responda según tu opinión. De antemano gracias por tu colaboración.

1. ¿Son amenas o interesantes las clases que te imparten?

SI

NO

2. ¿Te motivan los profesores a que participes en clase?

SI

NO

3. ¿Te gusta jugar?

SI

NO

4. ¿Te gustaría que en las clases que recibes, los profesores utilizaran juegos?

SI

NO

5. ¿De qué otra forma crees que los profesores, pueden hacer que sus clases sean amenas o interesantes?

ENCUESTA

La presente encuesta está dirigida a los docentes del nivel básico del Colegio Salesiano Don Bosco, con la finalidad de saber la opinión y los conocimientos que posee sobre el juego didáctico como método de enseñanza.

A continuación se le presentan una serie de enunciados los cuales se le pide responda según su opinión. De antemano gracias por su colaboración.

1. ¿Cree usted que las clases que imparte son amenas e interesantes para el alumno?

SI

NO

2. ¿Propicia usted la participación del alumno en el aula?

SI

NO

3. ¿Utiliza usted técnicas que ayuden y motiven al alumno para el aprendizaje?

SI

NO

4. ¿Cree usted que el juego beneficia a la motivación y al aprendizaje del alumno?

SI

NO

5. ¿Sabe que es el juego didáctico?

SI

NO

6. ¿Le gustaría conocer más sobre el juego didáctico?

SI

NO

7. ¿Utilizaría el juego didáctico en las clases que imparte?

SI

NO

8. ¿Considera que es importante aplicar el juego como un método de enseñanza?

SI

NO

9. ¿Qué beneficios cree que puede tener el alumno con la aplicación del juego didáctico en el aula?

10. ¿Qué beneficios cree que puede tener usted como profesor al utilizar el juego en el aula?

LISTA DE COTEJO

Asignatura:

Grado:

Fecha:

1. ¿Utiliza el profesor técnicas que motiven al alumno al aprendizaje?

SI

NO

2. ¿Mantiene el profesor un ambiente ameno e interesante dentro del aula?

SI

NO

3. ¿Propicia la participación de los alumnos en el aula?

SI

NO

4. ¿Se centra la clase en el alumno?

SI

NO

5. ¿El manejo de grupo es efectivo?

SI

NO

6. ¿Tiene el maestro empatía con el grupo?

SI

NO

7. ¿Transmite el profesor a los alumnos normas de convivencia y urbanidad?

SI

NO

8. Otras observaciones:

**PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE “EL
JUEGO DIDÁCTICO COMO MÉTODO DE
ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL
COLEGIO SALESIANO DON BOSCO”.**



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**PROGRAMA PARA MAESTROS SOBRE "EL JUEGO DIDÁCTICO COMO
MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CICLO BÁSICO DEL COLEGIO
SALESIANO DON BOSCO".**

PRESENTACIÓN

Este programa, está dirigido a todos aquellos docentes que desean profundizar sus conocimientos sobre el juego pedagógico, su campo de acción, características y objetivos.

En el mismo encontrará una gran cantidad de juegos que puede ser aplicados con fines didácticos tanto dentro como fuera del aula. Así mismo se presentan los materiales que se necesitan para realizar los mismos, y los valores que se fortalecen al ponerlos en práctica.

Los juegos didácticos son actividades especiales espontáneas u organizadas que tienen gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través de las mismas el adolescente puede desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; ser solidario, todo esto a través del contacto social.



OBJETIVOS

Objetivos Generales:

Proporcionar a los maestros y a todas aquellas personas que estén inmersas en el campo educativo los conocimientos sobre el juego didáctico como un método de enseñanza.

Objetivos Específicos:

- Que el docente conozca en que consiste el juego didáctico.
- Que el docente aplique de acuerdo a sus objetivos planteados el juego didáctico.
- Que el docente identifique los materiales necesarios para llevar a cabo dichos juegos.

UBICACIÓN TEMÁTICA

En este programa usted encontrará varios términos, y una serie de juegos didácticos que podrá utilizar dentro del aula, para crear así un ambiente activo, incluyente, socializador, y participativo.

Le exhortamos a preparar las actividades con el mayor entusiasmo y dedicación posible, pues de esta forma logrará crear las bases para el mejoramiento de la educación y por ende del proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Los temas se detallan a continuación:

UNIDAD I "LA ENSEÑANZA"

- 1.1 La enseñanza y el aprendizaje.
- 1.2 Métodos de enseñanza
- 1.3 Métodos de enseñanza socializada

UNIDAD II "EL JUEGO"

- 2.1 El Juego
- 2.2 Rol del docente
- 2.3 Juego Didáctico
- 2.4 Beneficios del juego didáctico
- 2.5 Fases del juego didáctico

UNIDAD III "JUEGOS DIDÁCTICOS"

- 3.1 Juegos para el desarrollo de habilidades físicas, animación y participación.
- 3.2 Juegos para la consolidación de conocimientos
- 3.3 Juegos para el fortalecimiento de valores.

UNIDAD I "ENSEÑANZA"

1.1 Enseñanza y aprendizaje:

La enseñanza se puede definir como el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia.

Aprendizaje se puede definir como el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

1.2 Métodos de Enseñanza:

Etimológicamente método quiere decir camino para llegar a un fin.

Refiriéndonos al ámbito educativo, los métodos de enseñanza son el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno a determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje.

1.3 Métodos de Enseñanza Socializada:

Son aquellos que sin descuidar la individualidad del alumno, hacen que se realice el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, como así mismo de una actitud de respeto hacia las demás personas.

La enseñanza socializada se realiza, principalmente por grupos o mediante otras formas que agrupen a los alumnos en torno de objetivos comunes y que todos se sientan responsables de la realización de tareas comunes, para lo cual tienen que coordinar esfuerzos, como en el caso de actividades extra clase.

La enseñanza socializada debe ser entendida como una práctica escolar que procura:

- Fortalecer el espíritu de grupo
- Llevar al educando a que coordine sus esfuerzos con los de los demás compañeros.
- Socializar al educando, esto es llevarlo a sentir la necesidad de los objetivos del grupo, que lo conducirá a moderar sus exigencias egoístas.
- Hacer que el educando aprecie las necesidades colectivas por encima de las

exigencias individuales.

- Llevar al alumno a una disciplina del comportamiento que lo conduzca a cooperar en el orden social.

UNIDAD II "EL JUEGO"

2.1 Juego:

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos.

El juego puede ser utilizado como una herramienta valiosa en la enseñanza, pues puede tomarse como una actividad placentera para el alumno, de tal manera que éste pueda entender y comprender el contenido de la clase.

2.2 El rol del Docente:

Actualmente se considera que el rol del maestro necesita creatividad e innovación, por lo que se debe buscar que el profesor sea, quien pueda crear en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice. El rol del maestro no es sólo proporcionar información y controlar la disciplina, sino "ser un mediador entre el alumno y el ambiente.

Brooks y Brooks (1999), proponen una serie de características que conforman el perfil de un maestro que se considera adecuado para atender a aquellos alumnos del salón de clase y tomar ventaja del ánimo, fuerza y voluntad de los alumnos.

Estimula y acepta la autonomía y la iniciativa de los estudiantes.

- Utiliza una gran diversidad de materiales manipulativos e interactivos.
- Es flexible en el diseño de la clase, permite que los intereses y las respuestas

de los alumnos orienten el rumbo de las sesiones.

- Averigua cómo han comprendido sus alumnos.
- Estimula a los alumnos a entrar en diálogo tanto con el maestro como entre ellos y a trabajar colaborativamente.
- Promueve el aprendizaje por medio de preguntas inteligentes y abiertas y ánima a los estudiantes a que se pregunten entre ellos.
- Busca que los alumnos elaboren sus respuestas iniciales.
- Alimenta la curiosidad natural de los estudiantes utilizando frecuentemente el modelo del ciclo de aprendizaje

2.3 El juego didáctico:

Son considerados como instrumentos eficaces, sugeridos para la convivencia y las normales relaciones entre los estudiantes; es decir, que constituyen, magnificas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las competencias.

Así mismo un método efectivo dentro del proceso docente-educativo al estar presentes elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación, y resultar una vía eficiente para resolver importantes tareas de carácter educativo.

A través de los mismos se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el aspecto conductual, se propicia además la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Y en el aspecto afectivo motivacional, el juego didáctico desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso educativo.

2.4. Beneficios del juego didáctico:

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas.

Los beneficios del juego didáctico son:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.5 Fases del juego didáctico:

Es importante conocer las fases en las que se desarrolla el juego didáctico:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta

en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

UNIDAD III "CLASES DE JUEGOS Y DINÁMICAS"

3.1 JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES FÍSICAS, ANIMACIÓN E INTEGRACIÓN.

3.1.1 Presentación por parejas:

- *Objetivo:* Conocer otros participantes y animación.
- *Materiales:* Ninguno
- *Desarrollo:*
 - A. Los coordinadores dan la indicación que nos vamos a presentar por parejas y que estas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos, por el ejemplo: el nombre, intereses, expectativas, información sobre su trabajo o estudios, algún dato persona.
 - B. Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante unos tres minutos.
 - C. Luego en asamblea cada participante presenta a su pareja.

Dicha dinámica se utiliza puede ser útil al inicio de un taller o de una jornada educativa.

3.1.2 El amigo secreto:

- *Objetivo:* Crear un clima de compañerismo e integración.
- *Materiales:* Papeles pequeños, bolsa de plástico, lapiceros o marcadores
- *Desarrollo:*
 - A. Se les pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a qué se dedican y alguna característica personal (como que cosas le gustan, etc.)
 - B. Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre, se ponen en una bolsa y se mezclan todos los papeles.
 - C. Luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto"
 - D. Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que éste no nos identifique. Esto implica que vamos a

observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, enviándole una carta, un obsequio, etc.

3.1.3 Baile de presentación:

Objetivos: Conocerse a partir de actividades a fines, objetivos comunes o intereses específicos.

Materiales: Hoja de papel para cada participante, lápices, maskin tape, algo para hacer ruido.

Desarrollo:

- A. Se plantea una pregunta específica por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve por ejemplo: "preparar el terreno para la siembra", otro "que me permite ser creativo".
- B. En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio anteriormente y se prende con maskin en una parte visible del cuerpo.
- C. Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.
- D. Conforme se van encontrando compañeros con respuestas afines se van agarrando del brazo, y se continúa bailando y buscando nuevos compañeros, para integrar un nuevo grupo.
- E. Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porqué de la respuesta de sus tarjetas.
- F. Cada grupo expone a todos, cual es la idea del grupo sobre el tema, y el nombre de sus integrantes.

3.1.4 Canasta Revuelta:

Objetivos: Animación y presentación

Materiales: Sillas

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El coordinador queda en el centro de pie.
- B. Se explica a los participantes que todos aquellos que se encuentran al lado derecho se les llamará "piña" y los que se encuentran del lado izquierdo "naranja".

- C. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole. "Piña", éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice "Naranja" debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.
- D. En el momento que se diga "Canasta Revuelta", todos los participantes deberán de cambiar de lugar. (El participante que se encuentra en el centro, deberá aprovechar esta oportunidad, para poder ocupar un lugar y dejar a otro compañero en el centro.

3.1.5 La Telaraña:

Objetivo: Presentación y animación

Materiales: Una bola de lana, o un lazo grande.

Desarrollo:

- A. Los participantes se colocan de pie, formando un círculo. Se le entrega a uno de los participantes la bola de lana o el lazo; quien deberá decir su nombre, intereses, procedencia, etc.
- B. Luego de decir la información el participante, tomará una punta de lana y lanzará la bola a otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados, en una especie de telaraña.
- C. Una vez que todos se han presentado quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Éste a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola vaya recorriendo la misma trayectoria pero en sentido contrario, hasta que llegue al compañero que inicialmente la lanzó.
- D. Hay que advertir a los participantes, la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién le llegará la bola de lana.

3.1.6 Los Refranes:

Objetivo: Presentación y animación

Materiales: Tarjetas en las que previamente se hayan escrito fragmentos de refranes populares; es decir que refrán debe estar escrito en dos tarjetas, el inicio del mismo en una tarjeta y su complemento en otra.

Desarrollo:

- A. Esta dinámica se usa con combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los participantes.
- B. Se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán, de esta manera se van formando parejas que intercambiarán sus opiniones y datos importantes.

3.1.7 Los nombres escritos

Objetivo: Presentación y animación

Materiales: Tarjetas, marcadores, y maskin tape.

Desarrollo:

- A. Los participantes forman un círculo y cada uno de ellos se pega en el pecho la tarjeta con su nombre.
- B. Se les proporciona un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros.
- C. Al terminarse el tiempo estipulado, todos se despegan la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante unos minutos, y se detiene el movimiento.
- D. Como cada participante se ha quedado con un nombre que no es el suyo, deberá buscar a aquel quien sea el dueño, y entregársela en unos 10 segundos.
- E. Aquel quien se quede con una tarjeta ajena, debe de hacer una penitencia.

3.1.8 Las lanchas:

Objetivo: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se ponen de pie, forman un círculo y empiezan a caminar.
- B. El coordinador empieza a contar una historia. En la misma debe de utilizarse la imaginación. Por ejemplo "Estamos navegando en un enorme barco, pero vino una tormenta por lo que el capitán dice: Se necesitan barcos de 5 integrantes".
- C. El grupo tiene que formar entonces círculos con el número de personas que se ha indicado. Si hay grupos con personas de más o menos integrantes, dicho grupo se retira del juego.

3.1.9 El correo:

Objetivo: Animación

Material: Sillas

Desarrollo:

- A. Se forma un círculo con los participantes sentados en sus respectivas sillas.
- B. Se saca una silla, y el compañero que se queda de pie, se coloca en medio del círculo.
- C. Este participante da la instrucción "Traigo carta para todos los que traen zapatos tenis". Por lo que todos aquellos participantes que tengan zapatos tenis deben cambiarse de sitio.
- D. Aquel que se queda sin silla, pasa al centro y hace lo mismo. Pero con una nueva instrucción "Traigo carta para los que tienen lentes", etc.

3.1.10 Cola de vaca:

Objetivo: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de los participantes por ejemplo: "Qué es lo que más te gusta mover" la respuesta siempre deber de ser "cola de vaca". Todo el grupo puede reírse excepto el que está respondiendo. Si llegará a reírse pasa al centro. Y continúa la dinámica.
- B. Si la persona que se encuentra en el centro llega a tardarse mucho tiempo al realizar una pregunta, se le pone una penitencia.

3.1.11 La doble rueda:

Objetivo: Animación

Materiales: Radio o algún instrumento que haga ruido.

Desarrollo:

- A. Se divide a los participantes en dos grupos iguales.
- B. Se coloca a un grupo formando un círculo tomándose de las brazos, mirando hacia afuera del círculo.
- C. Se coloca al otro grupo enfrente a los otros participantes, formando un círculo, tomados de las manos.
- D. Se les pide que cada miembro de la rueda que se encuentra al exterior, se coloque delante de uno de la rueda del interior. Esa persona será su pareja.
- E. Una vez identificadas las parejas se les pide que se den vuelta, de tal manera que queden de espaldas, tomados nuevamente de los brazos el grupo que se encuentra en el interior y de las manos el grupo que se encuentra en el exterior.
- F. Se indica que se va a poner música, o bien el ruido de un instrumento. Y que mientras esté sonando la música o el instrumento deberán moverse hacia la izquierda. (De tal manera que cada círculo se está moviendo en sentido contrario). Luego cuando pare la música, deberán buscar a su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo.
- G. Aquella pareja que se sea la última en hacerlo, pierde y sale de la rueda.

3.1.12 Un hombre de principios:

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se sientan en un círculo. El coordinador se encuentra en el centro y empieza el juego narrando una historia, la misma debe desarrollarse donde todo debe de empezar con una letra que se indique. Por ejemplo: "Yo tengo un amigo de principios, para él todo debe empezar con la letra P; Su hermano se llama Pancracio"
- B. Luego el coordinador debe de señalar a un participante y éste a su vez deberá de responderle con la letra que se indicó al inicio. Y así hasta que todos los participantes hayan respondido.
- C. Aquel participante que se haya equivocado o tarde mucho tiempo en responder pasa al centro y hace una penitencia.
- D. Después de un cierto tiempo se puede modificar la letra.

3.1.13 Cuerpos expresivos:

Objetivos: Animación

Materiales: Papeles pequeños y marcadores

Desarrollo:

- A. Se escriben en los papelitos nombres de animales, tanto de macho como de hembra. Se debe tantos papeles de acuerdo al número de participantes.
- B. Se distribuyen los papelitos y se dice que durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben de actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando crean que la han encontrado, la toman del brazo, se quedan en silencio. No se puede decir al otro que animal se es.
- C. Una vez que todos tienen a su pareja, se dice el uno al otro que animal se estaba representando, e indican si acertaron o no.
- D. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar, mientras que los demás participantes indican que animales son, y si forman o no pareja.

3.1.14 Se murió Chicho:

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Se colocan todos los participantes sentados en círculo. Luego el coordinador se coloca al lado de uno de los participantes y le dice: "Se murió Chicho", llorando con gestos exagerados.
- B. Luego el participante de la derecha, le responde lo que se le ocurra a aquel que inicio siempre llorando y con gestos de dolor.
- C. Una variante puede ser que cada participante represente cualquier actitud y el otro deberá hacerlo de la misma manera. Por ejemplo: Riendo, nervioso, asustado, borracho, dormido, etc.

3.1.15 Caos:

Objetivos: Animación

Materiales: Lápiz y papel

Desarrollo:

- A. El coordinador debe de escribir en una cantidad de papeles (dependiendo la cantidad de participantes) una serie de actividades. Por ejemplo: Bailar, cantar, maullar, saltar como conejo, etc.
- B. Repartir a los participantes dichos papeles.
- C. El coordinador debe de indicar que cada uno debe de actuar de la manera que le corresponde al papel que le ha tocado, en el momento que se indique.
- D. Una vez explicado, el coordinador da la señal y todos empiezan a actuar. Luego de un tiempo, se para la actuación y se reanuda después de unos breves momentos.

3.1.16 Quítame la cola:

Objetivos: Animación

Materiales: Cuerdas, pañuelos o papeles con maskin tape.

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se colocan en la parte posterior del pantalón el papel o el pañuelo que se le ha proporcionado.
- B. Luego todos los participantes se colocan el brazo izquierdo en la espalda y lo amarran con la cuerda en el codo del brazo derecho.
- C. Una vez que todos están listos, se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitarle los pañuelos a los demás compañeros.
- D. Aquel participante que logre quitar la mayor cantidad de papeles o pañuelos, sin que haya perdido el suyo es el ganador.

3.1.17 El puente:

Objetivos: Animación

Materiales: Sillas firmes o pedazos de cartón firmes, en los que quepan ambos pies.

Desarrollo:

- A. Se forman dos o más equipos con la misma cantidad de participantes.
- B. Cada uno de los participantes debe de pararse encima de la silla o bien se para sobre su cartón.
- C. Se agrega una silla o un pedazo de cartón de más que va a estar desocupada al final de cada fila.
- D. Aquel participante que se encuentre al final de la fila, deberá de pasar la silla desocupada o el pedazo de cartón y se la pasa a su compañero y éste al siguiente y así sucesivamente, hasta llegar al participante que se encuentra al inicio de la fila. Este participante se para sobre la silla o el cartón y la fila completa avanza un espacio, por lo que una silla volverá a estar desocupada.
- E. Se marca una meta. Aquel equipo que llegue primero respetando las reglas del juego es el que gana.

3.1.18 Calles y avenidas:

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno.

Desarrollo:

- A. El grupo debe estar integrado como mínimo por unos 20 participantes. Se les pide que formen unas tres o cuatro filas, con la misma cantidad de personas. Una fila al lado de otra.
- B. Se les pide a dos participantes que sean uno el gato y el otro el ratón.
- C. Cada fila se agarra de las manos y automáticamente se estarán formando las avenidas.
- D. Cuando el coordinador grite la palabra "Calle", los participantes deberán girar al lado derecho y se darán la mano para que queden formadas las calles.
- E. El gato deberá perseguir al ratón a través de las calles y avenidas tratándolo de atrapar.
- F. Todos los participantes deben de tratar que el gato no atrape al ratón, por lo que el coordinador debe de estar atento para dar la señal en el momento preciso. En el momento en el que el ratón sea atrapado el juego finaliza y se les puede pedir a otros participantes sean quienes interpreten el gato y al ratón.

3.1.19 Conversando con números:

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se deben encontrar sentados en círculo.
- B. Un participante le dice al compañero que tiene al lado derecho un número, pero expresándolo con una emoción. Por ejemplo alegre, triste, enojado, etc.
- C. Luego el compañero deberá responderle a su compañero con un número pero con la misma emoción y gestos.
- D. Luego se vuelve con el compañero de la derecha y le dice otro número pero con diferente emoción y gesto, y así continua sucesivamente.
- E. Aquel participante que no exprese de manera correcta la emoción, o si pasan tres segundos sin que responda, se le pone una penitencia.

3.1.20 Mar adentro-mar afuera:

Objetivos: Animación

Materiales: Yeso, o makin tape.

Desarrollo:

- A. Se traza una línea ya sea recta o en círculo.
- B. Todos los participantes se deben ubicar de pie detrás de la línea. Dicha línea representa la orilla del mar.
- C. El coordinador debe dar la señal diciendo: "Mar adentro" . Automáticamente todos los participantes deben dar un salto hacia delante de la línea. Cuando el coordinador diga: "Mar afuera", los participantes dan un salto hacia atrás de la línea.
- D. Debe hacerse de forma rápida. Aquellos participantes que se equivoquen van saliendo del juego.

3.1.21 Alto y siga

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Se divide a los participantes en cuatro grupos, representando los cuatro puntos cardinales. Colocándose lo más alejado posible un grupo de otro.
- B. Cuando el coordinador dé la señal: Los grupos deben de cambiarse de lugar. Por ejemplo el grupo que estaba en el sur, pasar al Norte, el que estaba en el Oeste pasarse al Este, y así sucesivamente. Gana aquel equipo que llegue más rápido con todos su integrantes.
- C. A un participante se le pide que actúe de policía y en el momento que diga "Alto", todos deben parar inmediatamente. Aquellos que no lo llegarán a hacer quedan fuera del juego.

3.1.22 Levántese y siéntase.

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes deben estar sentados en círculo.
- B. El coordinador debe de empezar a contar una historia creativa inventada.
- C. En el momento en el que el coordinador diga dentro de la historia la palabra "Quien" todos los participantes se deberán levantar y cuando diga la palabra "No" todos deben sentarse.
- D. Cuando alguien se confunda, se le pone una penitencia.

3.1.23 Esto me recuerda:

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. El coordinador debe de iniciar la dinámica diciendo cualquier palabra. Por ejemplo "me recuerdo de una gallina", luego el coordinador señala a cualquier participante, y éste debe de decir cualquier palabra, pero que tenga relación con lo que él ha dicho. Por ejemplo "Esto me recuerda a huevos"
- B. Sucesivamente cada participante debe relacionar y decir las palabras.
- C. Si algún participante tarda mucho tiempo en responder se le pone una penitencia.

3.1.24 El mundo:

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Una pelota

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se colocan en forma de círculo.
- B. El coordinador debe explicar que al momento en el que él lance la pelota a un participante dirá una palabra que puede ser "Aire, Tierra o Mar", y el participante debe de responder un nombre de un animal que viva en este ambiente. En el momento en que cualquier participante decida decir "Mundo", todos los participantes deben de cambiar de lugar.
- C. Aquel participante que tarde mucho tiempo en responder o bien que no se cambie de lugar, se le pone una penitencia.

3.1.25 El pueblo manda

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. El coordinador debe explicar que dará varias órdenes las cuales deben obedecer siempre y cuando se digan las palabras "El pueblo manda". Por ejemplo: "El pueblo manda que se agachen".
- B. Pierde aquel participante que no cumple la orden, o bien cuando No se diga la frase "El Pueblo manda". Las órdenes deben de darse lo más rápidamente.

3.1.26 Cuento Vivo

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes deben estar sentados en círculo.
- B. El coordinador empieza a contar una historia, en la que se van relatando varios personajes, objetos o animales con distintas actitudes. Pero mientras la va contando, señala a algún participante para que este actúe como el animal, personaje o cosa que ha dicho el coordinador.
- C. También se les puede pedir a los participantes que ellos cuenten la historia y vayan señalando a los participantes para que ellos actúen de la forma que se ha dicho en el relato.

3.1.27 El fútbol

Objetivos: Animación

Materiales: Escobas o palos, dos sillas, gorgorito y una pelota pequeña.

Desarrollo:

- A. Se divide al grupo en dos equipos con la misma cantidad de participantes.
- B. Se les pide que se enumeren. Cada participante debe recordar el número que le correspondió.
- C. Se colocan una silla en cada extremo, para que se utilicen como porterías, encima de cada silla deberá estar la escoba y en el centro la pelota.
- D. El coordinador dirá un número. Por ejemplo "Números cuatro" Aquellos participantes que tengan el número que ha dicho el coordinador deberán salir corriendo a su portería, agarrar el palo y buscar anotar un gol en la

portería contraria utilizando el palo. Una vez anotado el gol, los jugadores regresan a su posición. Y se inicia nuevamente el juego.

3.1.28 El chocolateo

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Los participantes se agrupan por parejas formando un círculo, dejando fuera del mismo una pareja. Todas las parejas deben estar agarradas de la mano.
- B. La pareja que está a fuera del círculo, empieza a caminar tomados de la mano en sentido de las agujas del reloj.
- C. La pareja que va caminando se pone de acuerdo y en un momento determinado le pega en las manos a una de las parejas que están en el círculo.
- D. En ese momento las 2 parejas deben correr alrededor del círculo en sentido contrario, tratando de llegar al lugar que ha quedado vacío.
- E. Aquella pareja que llegue de último pierde y repite el ejercicio.

3.1.29 Jirafas y elefantes.

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Todos los participantes se forman en círculo.
- B. El coordinador señalará a uno de los participantes diciendole "Jirafa".
- C. Aquel participante que ha sido señalado deberá levantar sus manos en alto y los 2 compañeros que tiene a su lado se agacharán y lo deben de tomar por los pies para formar así la "Jirafa".
- D. Si el coordinador le dice al participante "Elefante", aquel deberá simular con sus manos la trompa del elefante y los 2 compañeros que se encuentran a su lado simularan las orejas con sus manos.
- E. Aquellos participantes que esté distraído o se equivoque deberá hacer una penitencia.

3.1.30 Carrera de ida y vuelta

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Una cuerda grande por pareja.

Desarrollo:

- A. Se forma a los participantes por parejas y luego se les amarra por la cintura estando de espaldas con la cuerda. Así quedarán juntos.
- B. Se deberá marcar una línea de salida, una línea que marque el retorno y la meta.
- C. Cuando el coordinador dé la señal, las parejas deben salir corriendo cargando en la espalda al otro compañero, cuando lleguen a la línea que marque el retorno, deberán regresar, pero el compañero que iba en la parte de atrás ahora de tocará cargar a su compañero.

3.1.31 Haremos la serpiente:

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Pañuelos, conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se forman todos los participantes en filas con la misma cantidad de integrantes.
- B. Cuando el coordinador dé la señal, sale el primer integrante de cada fila debe correr hasta en donde se encuentra el cono o la señal.
- C. Luego el participante que salió de primero debe de ir a traer a otro de sus compañeros y correr juntos, agarrados de la mano. Y así sucesivamente hasta que todos los integrantes corran juntos formando una fila, y lleguen a la meta.
- D. Gana el equipo que termine de primero y sin soltarse.

3.1.32 Llevemos el pañuelo:

Objetivos: Animación y concentración

Materiales: Pañuelos, conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los participantes en fila con la misma cantidad de participantes.
- B. Cuando el coordinador dé la señal, el participante que se encuentre al inicio de la fila, debe de empezar a correr y dejar el pañuelo en donde se encuentra la señal, regresa a colocarse detrás de la fila.
- C. El siguiente participante corre hacia donde se encuentra el pañuelo para dárselo a su otro compañero y éste salga corriendo para colocarlo en donde estaba anteriormente.
- D. Gana aquel equipo en el que hayan pasado todos los participantes.

3.1.33 Pelota entre las piernas

Objetivos: Animación

Materiales: Pelotas de plástico, conos de señalización o makin tape.

Desarrollo:

- A. Se forman al grupo en filas, con la misma cantidad de participantes.
- B. El participante que se encuentra al inicio de cada fila, deberá colocarse una pelota entre las piernas llegar en donde se encuentre la señal y luego regresar.
- C. Luego el siguiente participante hace lo mismo a su compañero anterior y así sucesivamente, hasta que cada uno de los participantes haya pasado.
- D. Gana el equipo que sin botar la pelota finalice de primero.

3.1.34 Relevos de zapatos

Objetivos: Animación

Materiales: Zapatos, conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos en fila, con la misma cantidad de participantes cada una.
- B. Todos los participantes se deben quitar los zapatos, colocarlos en donde indique el coordinador y revolverlos.
- C. Cuando el coordinador dé la señal, aquellos participantes que se encuentren al inicio de cada fila deberán correr descalzos hacia en donde se encuentran los zapatos. Luego buscarán su par de zapatos, se los colocan y

deberán correr hasta donde se inició. Le da la mano al compañero que sigue.

- D. El compañero de igual manera deberá hacer lo mismo que su compañero anterior.
- E. Gana el equipo en el que todos sus participantes tengan sus zapatos y haya llegado de primero.

3.1.35 Memoria de relevos.

Objetivos: Animación

Materiales: Caja, Hojas de papel, lapiceros y varios objetos (Reloj, ganchos, monedas, anillos, etc.)

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los participantes en fila con la misma cantidad de integrantes.
- B. A una distancia considerable se deberán colocar todos los objetos dentro de una caja. Deberá haber una caja con algunos objetos por cada fila.
- C. Los participantes que se encuentran al inicio de cada fila deberán correr hacia donde está la caja y sin tocar los objetos deberán memorizar cuantos puedan.
- D. Cada integrante correrá tratando de memorizar cuantos objetos pueda y elaborar una lista en la hoja. Ganará el equipo que mas objetos haya memorizado.

3.1.36 Pasemos el agua

Objetivos: Animación

Materiales: Vasos Plásticos, y agua.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los participantes a una distancia considerable entre cada uno, en fila con la misma cantidad de integrantes. A cada fila se le proporcionará un vaso lleno de agua.
- B. El participante que está al inicio de cada fila deberá pasar al compañero que tiene atrás el vaso sin usar las manos, por lo tanto únicamente podrá utilizar la boca.
- C. El grupo que llegue al final o bien a una meta señalada, con la mayor cantidad de agua, gana.

3.1.37 Vístanse

Objetivos: Animación

Materiales: Cuerda o lazo por cada fila.

Desarrollo:

- A. Se coloca al grupo formado en filas, con la misma cantidad de participantes cada una y tomados de la mano.
- B. A cada fila se le proporcionará un lazo de diámetro grande.
- C. Cada uno de los participantes deberá pasar el lazo por su cuerpo, sin soltarse de sus compañeros.
- D. Gana el equipo que sin soltarse logró pasar la cuerda por todos sus integrantes.

3.1.38 La pita extensa.

Objetivos: Animación

Materiales: Prendas de vestir (playeras, zapatos, calcetines, etc.)

Desarrollo:

- A. Se colocan a los integrantes en fila, con la misma cantidad de participantes.
- B. Cuando el coordinador dé la señal, pasará cada integrante a dejar una prenda que está utilizando, y formar una fila con dichas prendas.
- C. Ganará el equipo que haya hecho más grande la fila con las prendas.

3.1.39 Comelón:

Objetivos: Animación

Materiales: Recipiente con frutas, conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los integrantes en fila con la misma cantidad de participantes.
- B. Cada participante deberá correr hasta en donde se encuentra el recipiente con la fruta.
- C. Gana el grupo que termine más rápido la fruta, sin botarla o escupirla, Únicamente se puede dar una mordida por participante.

3.1.40 Entre vejigas:

Objetivos: Animación

Materiales: Vejigas, conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los integrantes en fila con la misma cantidad de participantes.
- B. Al participante que esta al inicio de cada fila se le proporcionan tres vejigas, las cuales se las deberá colocar, una debajo de cada brazo y otra entre las piernas.
- C. Cuando dé la señal el coordinador, los participantes deberán salir corriendo hasta en donde se encuentre la señal, luego le darán las vejigas a su otro compañero para que corra de igual manera, y así sucesivamente cada participante deberá pasar.
- D. Gana el equipo que termine de primero sin botar o reventar las vejigas.

3.1.41 Carrera de pajillas

Objetivos: Animación

Materiales: Pajillas, papeles pequeños (de unos 3cms por 3cms), conos de señalización o maskin tape.

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los integrantes en fila con la misma cantidad de participantes.
- B. A cada participante que están al inicio de la fila se les proporcionará una pajilla de plástico. En el extremo de la pajilla deberán colocar el pequeño pedazo de papel, succionándolo para que no se caiga.
- C. Cuando el coordinador indique, deberán salir corriendo hacia en donde se encuentra la señal y luego regresar, tratando de no botar el papel o la pajilla.
- D. Gana el grupo que finalice primero, sin haber botado la pajilla o el papel.

3.1.42 El puntito

Objetivos: Animación

Materiales: Marcadores.

Desarrollo:

- A. Se sientan a todos los participantes en círculo.
- B. El coordinador indicará que con el marcador deben de pintarle a su compañero que se encuentra del lado derecho un "Puntito" en cualquier parte del cuerpo.
- C. Cuando hayan finalizado todos los participantes de pintarse el puntito, deberán de darle un beso a su compañero en donde pintaron el "Puntito".

3.1.43 La Cruz

Objetivos: Animación

Materiales: Objetos (pelota, pañuelo, etc.)

Desarrollo:

- A. Se colocan a los participantes en filas, formando una cruz, con la misma cantidad de participantes cada una.
- B. Los participantes de cada fila se enumeran. (Es decir deberán haber cuatro números 1, cuatro números 2, cuatro números 3, etc.)
- C. Se coloca cualquier objeto en el centro de la cruz. (Al inicio de todas las filas)
- D. Cuando el coordinador mencione un número. Por ejemplo el Número "5". Todos los participantes que tengan ese número deberán correr por el lado derecho afuera de la fila, luego deberán pasar por debajo de las piernas de sus compañeros. El participante que llegue de primero y agarre el objeto, es el ganador. Se pueden ir mencionando todos los números de los participantes.

3.1.44 Aeropuerto

Objetivos: Animación

Materiales: Hojas de papel para hacer aviones, hilo o lana y maskin tape

Desarrollo:

- A. Todos los participantes deben hacer un avión de papel.
- B. Luego deben pegar el avión a un pedazo de lana o hilo.
- C. Colocarse el extremo de la lana o hilo en la cintura, de tal modo que el avión quede casi al ras del suelo.
- D. Cuando dé la señal el coordinador, los participantes buscarán la manera para derribar el avión de sus otros compañeros.
- E. Gana el participante que no haya permitido que derribaran su avión y que haya derribado más aviones.

3.1.45 Llenando la cubeta

Objetivos: Animación

Materiales: Cubetas, baños, recipientes o pelotas de plástico.

Desarrollo:

- A. Se forman a los participantes en filas con la misma cantidad de integrantes.
- B. Enfrente de cada fila hay una cubeta. En la parte de atrás de cada fila hay otra cubeta pero lleno de agua.
- C. Cuando el coordinador indique, el último integrante de cada fila deberá llenar el recipiente con agua y pasárselo a sus compañeros por arriba de uno de los participantes. El participante que esté al inicio de la fila deberá depositar el agua en la cubeta que tiene frente a él.
- D. Gana el equipo que tenga mayor cantidad de agua.

3.1.46 Tractor Humano

Objetivos: Animación

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Se colocan a todos los participantes en fila, con la misma cantidad de integrantes.
- B. Luego se les pide que se acuesten boca a bajo.
- C. Cuando el coordinador dé la señal, el participante que está al inicio de cada fila, deberá pasar por encima de sus compañeros, simulando que es una llanta de tractor, y así sucesivamente cada participante pasará por encima de sus compañeros.
- D. Gana el equipo que llegue primero hasta donde haya indicado el coordinador.

3.1.47 Carrera de Hojas

Objetivos: Animación

Materiales: Maskin tape y Hojas de árboles.

Desarrollo:

- A. Se les pide a los participantes que deben buscar una hoja de un árbol o planta.
- B. Luego se les coloca a todos los participantes en una sola fila detrás de una línea.
- C. Se les indicará que deben llevar la hoja hasta la meta, pero el medio para llevarla es soplándola.
- D. Gana el participante que sople su hoja hasta la meta.

3.1.48 El reloj loco

Objetivos: Animación

Materiales: Un lazo y un objeto de plástico.

Desarrollo:

- A. Atar en el extremo del lazo el recipiente de plástico.
- B. Se coloca a todos los participantes en círculo.
- C. El coordinador estará dentro del círculo y empezará a mover el lazo en sentido de las agujas del reloj. El coordinador deberá de ir haciendo dicho movimiento cada vez más rápido.
- D. Los participantes deberán saltar por encima del recipiente, intentándolo esquivar.
- E. Ganan aquellos participantes que hayan durado más tiempo sin haber tocado la cuerda o el recipiente.

3.1.49 El guía ideal

Objetivos: Animación

Materiales: pañuelos o vendas.

Desarrollo:

- A. Se forman en una fila a todos los participantes.
- B. Luego el coordinador pide la colaboración de un voluntario.
- C. Todos los participantes cambian de lugares, siempre en una fila.
- D. Con los ojos vendados el voluntario debe tocar el rostro de sus compañeros para lograr descubrir quién es.
- E. Luego continuarán pasando todos los participantes que así lo deseen.
- F. Gana aquel que más personas haya logrado identificar.

3.1.50 Alfombra mágica

Objetivos: Animación

Materiales: Pedazos de cartón o costales.

Desarrollo:

- A. Los participantes deben de organizarse en parejas, y se les proporciona un costal por pareja.
- B. Luego uno de los participantes se sienta en el cartón o costal, mientras el otro trata de halarlo hasta la meta. Gana la pareja que llegue de primero.

3.2 JUEGOS PARA LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS:

3.2.1 El sociodrama

Objetivos: Nos permite mostrar elementos para el análisis de cualquier tema.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. El sociodrama consiste en una actuación en la que se puede utilizar gestos, acciones y palabras. Por medio de este se puede representar algún hecho o situación de la vida real, que luego se analizará con todo el grupo.
- B. El coordinador les da un tema al grupo.
- C. Cada grupo deberá conversar sobre el tema. Los participantes que van a hacer el sociodrama, dialogarán unos minutos sobre lo que conocen del tema, como se comprende, etc. Luego se podrán de acuerdo que papeles llevarán a cabo cada integrante.
- D. Se hace la historia o argumento.

3.2.2. El Juego de Roles

Objetivos: Analizar las diferentes actitudes y reacciones de los participantes frente a situaciones o hechos concretos.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Al igual que el sociodrama, es una actuación en la que se utilizan gestos acciones y palabras. La diferencia está, en que el juego de roles se representan las actitudes de las personas, las características de sus ocupaciones o profesionales o las formas de pensar de las personas.
- B. Se deben de escoger los temas que se desarrollarán. Y se dividen a los participantes en grupos de acuerdo a la cantidad de temas que hayan.
- C. Los participantes de cada grupo deben conversar, luego estudiar un poco los argumentos que cada personaje utiliza en la vida real.
- D. Se hace la historia o argumento, para poder presentarlo con orden. En este caso es importante que quede claro que la actitud y la reacción de los personajes. Y así está listo para presentarlo y hacer la discusión.

3.2.3 Cuento Dramatizado

Objetivos: Analizar sobre cualquier tema

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Sobre cualquier tema general se prepara un cuento o una historia.
- B. Se escoge una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia, para que la representen de en forma de mímica, mientras el coordinador o uno de los participantes va leyendo el texto.
- C. Una vez que se ha ensayado, se presenta al conjunto de participantes.
- D. Siguiendo los mismos pasos que las otras técnicas con actuación, se realiza la discusión.

3.2.4 Lluvia de ideas

Objetivos: Poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema específico y todos en grupo llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. El coordinador debe hacer una pregunta clara, donde se exprese el objetivo que se persigue. La pregunta debe permitir que los participantes puedan responder a partir de su realidad y experiencia.
- B. Luego cada participante debe decir una idea a la vez sobre lo que piensa acerca del tema.
- C. Si en un momento un participante no está de acuerdo con una opinión, se le pide que aclare lo que dice en caso de que no se le haya comprendido.
- D. La cantidad de ideas que cada participante exprese puede ser determinado por los coordinadores o puede no tener límites. Todos los participantes deben decir por lo menos una idea.
- E. La anotación de la lluvia de ideas puede hacerse tal como van surgiendo, en desorden, si el objetivo es conocer la opinión que el grupo tiene de un tema específico; una vez terminado este paso se discute para escoger aquellas ideas que resuman la opinión de la mayoría del grupo o se elaboran en grupo las conclusiones, realizándose un proceso de eliminación o recorte de ideas.
- F. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema, o hacer el diagnóstico de una situación es importante ir anotando las ideas con cierto orden.

3.2.5 Lluvia de ideas por tarjetas

Objetivos: Poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema específico y todos en grupo llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes.

Materiales: Papeles pequeños, lápices o lapiceros, maskin tape.

Desarrollo:

- A. Es una variación de la técnica anterior.
- B. Las ideas de cada uno de los participantes se deben escribir en tarjetas. Una idea por tarjeta.
- C. Las tarjetas pueden elaborarse de forma individual o en grupos, cada participante lee su tarjeta y luego se van pegando en forma ordenada en la pared o en un cartel
- D. El papel del coordinador es el de llevar al grupo a sintetizar el conjunto de tarjetas de tal forma que se obtenga una visión ordenada y unificada de los diversos aspectos que se desprenden de un tema. Esto se puede realizar haciendo columnas ordenadas.
- E. Una vez hechas las columnas y analizadas, puede realizarse una votación por columna para establecer el orden de importancia que el grupo le da a cada uno de los aspectos del tema que se está tratando.
- F. Lo importante de esta técnica es el ordenamiento que se va haciendo en las tarjetas para que al final se tenga una visión clara de lo que el grupo piensa, quedando gráficamente en qué aspectos se concentra la mayor cantidad de ideas del grupo.

3.2.6 Phillips 6-6

Objetivos: Obtener en corto tiempo las ideas de un grupo sobre un tema determinado, y buscar la participación de todos los participantes.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Se pide a los participantes que se dividan en grupos de 6 integrantes.
- B. Se plantea una pregunta a un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en 6 minutos. Es necesario que cada grupo nombre un coordinador que dirija la discusión.
- C. Pasado el tiempo, los coordinadores de cada grupo informan al plenario el resultado de su discusión.

- D. Las preguntas que se planteen deben ser claras y concretas, pues se cuenta con poco tiempo para el análisis de las mismas.

3.2.7 Las figuras

Objetivos: Desarrollar la capacidad de abstracción y así poder diferenciar los elementos subjetivos y personales que están presentes cuando observamos un hecho, una situación o la analizamos la realidad.

Materiales: Hojas de papel en blanco y hojas con figuras o dibujos.

Desarrollo:

- A. Se le pide a cada participante que observe el dibujo o figuras que se les muestra, y que dibuje en la hoja en blanco, lo que la figura le hizo imaginarse. Se trata de dibujar lo que la figura les pareció a cada uno a primera vista.
- B. Cada participante muestra su dibujo mientras el coordinador anota la opinión de cada uno.
- C. Luego de ver los dibujos de los participantes y la relación con diferentes objetos que hicieron a partir de un mismo dibujo, se pasa a la reflexión del ejercicio.
- D. La discusión se realiza considerando como a partir de un mismo dibujo hay diferentes formas de verlo, o interpretarlo. Esto depende de los distintos valores, experiencias, gustos, opiniones, etc. De cada individuo.

3.2.8 Objeto y número

Objetivos: Desarrollar la memoria

Materiales: Yeso, y objetos.

Desarrollo:

- A. Se forman grupos pequeños o también puede hacerse de forma individual.
- B. El coordinador debe dibujar en el suelo círculos, se le escribe un número y se colocan uno o varios objetos dentro del mismo.
- C. Se les da aproximadamente un minuto a los participantes para que observen cada objeto en cada número.
- D. Se recogen los objetos y los participantes deben decir en qué número estaba el objeto.
- E. Se puede realizar también por turnos.

3.2.9 Palabras claves

Objetivos: Sintetizar o resumir los aspectos de una idea o tema.

Materiales: Hojas de papel o lapiceros.

Desarrollo:

- A. Se puede dividir a los participantes en grupos o bien realizarla en general.
- B. Se le pide a cada grupo o participante que escriba o diga con una sola palabra, que sintetice o resuma lo que piensa sobre el tema que se les ha presentado.
- C. Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para los compañeros.

3.2.10 Laberinto

Objetivos: Ayuda a comprender el concepto de estrategia de proyección al futuro.

Materiales: Hojas milimetradas con un laberinto

Desarrollo:

- A. Se reparten las hojas milimetradas con un laberinto; puede ser uno por participante o bien uno por grupo.
- B. Se advierte que nadie puede regresar sobre la misma raya ya pintada.
- C. Se da un límite de tiempo, gana el que termine de primero sin fallas.

3.2.11 La última letra

Objetivos: Desarrollar la concentración y ejercitar la rapidez mental

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Cuando indique la señal el coordinador dirá una palabra (puede ser el nombre de una persona, ciudad, fruta, etc.) y el compañero que sigue tiene que decir otro nombre con la última letra del nombre que le dijo el coordinador y sobre el mismo asunto.
- B. Si un compañero no encuentra una palabra se pasa a otro compañero.
- C. Si se quiere hacer como competencia, se pueden poner penitencias, o aquellos participantes que no respondan, van saliendo del juego.

3.2.12 ¿Es así?

Objetivos: Analizar los elementos que distorsionan la comunicación.

Materiales: Cualquier objeto o una hoja con una figura y pizarrón o cartulinas

Desarrollo:

- A. Se pide la colaboración de dos voluntarios.
- B. Uno de ellos estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo. Éste describirá la figura que está en la hoja o bien como es el objeto, sin voltearse a la pizarra o cartel
- C. El que esta frente a la pizarra debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. No puede hacer preguntas.
- D. Colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, en esta ocasión si pueden hacer preguntas.
- E. Se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero que describe la figura por otro del plenario. Este paso se realiza solo si no se ha hecho el dibujo correcto.
- F. Igualmente se puede hacer preguntas y el que describe puede mirar a la pizarra para ayudar al que dibuja.

3.2.13 Comunicación sin saber de qué se trata

Objetivos: reconocer la importancia de la comunicación para realizar un trabajo colectivo.

Materiales: Pizarra, yesos, marcadores, 2 pliegos de papel manila y hojas de periódico.

Desarrollo:

- A. Se les pide la colaboración a 3 voluntarios. Se les pide a dos voluntarios que salgan del salón.
- B. El participante que está dentro del salón, se le pide que empiece a dibujar cualquier cosa, en el pliego de papel.
- C. Luego se tapa con el papel periódico lo que dibujó el participante. Dejando al descubierto algunas partes del mismo.
- D. Entra uno de los voluntarios al salón y se le pide que continué realizando el dibujo, tomando como base las líneas descubiertas. Nuevamente se cubre el dibujo que realizó con papel periódico.
- E. Luego el tercer participante entra al salón y repetirá el procedimiento anterior.
- F. Se descubre el dibujo resultante de los tres voluntarios
- G. Luego se discute, y se enfoca la importancia de la comunicación.

3.2.14 La persona perdida

Objetivos: Desarrollar la habilidad de preguntar.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Se pide la colaboración a un voluntario. Éste debe salir del salón y se le dice: "Debes identificar a la persona que está perdida dentro del salón, tienes 5 preguntas para poder hacerlo. Únicamente las respuestas que se te darán es SI o NO"
- B. El resto de participantes eligen a un compañero del grupo, es quien será la "persona perdida".
- C. El voluntario entra al salón, y empieza a preguntar. Los demás participantes no deben ver a quien es la "persona perdida".
- D. Para darle dinamismo se pueden establecer penitencias o premios si el compañero logra ubicar la persona perdida.

3.2.15 Personajes

Objetivos: Fomentar la agilidad mental.

Materiales: Hojas, lápices, pizarrón y cartulinas, recortes de periódicos revistas o dibujos.

Desarrollo:

- A. La cartulina se debe cortar en varios pedazos pequeños y luego pegar los dibujos o recortes que tengan relación con el tema que se quiere reforzar.
- B. Se forman los participantes en fila, según los grupos ya organizados.
- C. Cuando el coordinador dé la señal, sale de uno en uno hasta en donde se encuentran los pedazos de cartulinas.
- D. Cuando llegue el participante, deberá explicarle al coordinador quien es el personaje, si acierta se lleva el pedazo de cartulina, en caso contrario regresa a su lugar y le da la mano al siguiente compañero.
- E. Gana el equipo que más cartas posea sobre el tema.

3.2.16 Dominó

Objetivos: Resolver problemas numéricos

Materiales: Hojas, lápices, pizarrón y cartulinas.

Desarrollo:

- A. Este juego se realiza con las mismas reglas del juego de Dominó que conocemos. Esta actividad se puede realizar de manera individual o bien por equipos.
Se puede utilizar para poder aprender a resolver problemas matemáticos.
Se deben escribir en pedazos de cartón o cartulina los números o bien los problemas a resolver y sus posibles respuestas.
Cada participante deberá pasar a resolver la operación y buscar su posible respuesta.
- B. Gana el participante o equipo que más respuestas correctas haya encontrado.

3.2.17 Formando Números

Objetivos: Resolver problemas numéricos

Materiales: Hojas, lápices, pizarrón y cartulinas.

Desarrollo:

- A. Este juego puede ser utilizado para la enseñanza de las numeraciones.
- B. Se debe elaborar en una cartulina o cartón cada uno de los números del 1 al 9 o los que se desee. Se debe hacer un juego por de números por cada equipo.
- C. Se le proporciona a cada equipo su juego de números, el monitor les pide que formen una numeración. Cada equipo pasa a formarse en donde indique el coordinador y los participantes formarán la cantidad que les se les indicó. El grupo que forme correctamente la respuesta es el ganador.

3.2.18 Póker de número

Objetivos: Resolver problemas numéricos

Materiales: Hojas, lápices, pizarrón y cartulinas.

Desarrollo:

- A. Se deben elaborar en pedazos de cartón o cartulina de diferentes colores distintas numeraciones, a manera que queden como si fueran naipes.
- B. En unas se colocan las operaciones y en otras las respuestas.
- C. Se les entrega a cada participante 5 cartas, se coloca un pozo de las cartas que tiene resultados u operaciones.
- D. En orden se van destapando las cartas de resultados y el que tenga la respuesta a las cartas que posee toma la carta correspondiente. Se debe llevar un orden con los participantes.
- E. Gana el participante que haya encontrado más cartas con los resultados correctos.

3.2.19 Buscando la respuesta

Objetivos: Lograr analizar un tema.

Materiales: Hojas, lápices, pizarrón, cartulinas.

Desarrollo:

- A. En una cartulina se debe escribir en desorden una serie de problemas matemáticos y sus respuestas.
- B. Se divide a los participantes en grupos o se puede trabajar en forma individual.
- C. Cada participante en orden, deberá trazar una línea que salga desde el problema hasta la respuesta que considere correcta.
- D. Gana aquel equipo o participante que haya resuelto más operaciones de manera correcta.

3.3 JUEGOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES:

3.3.1 "Si" y "No"

Objetivos: Fomentar el carácter, obtener opiniones profundas y fundamentadas.

Valor: La sinceridad.

Materiales: Ninguno.

Desarrollo:

- A. Se debe trazar una línea que sea la división entre el "Si" o verdadero y el "No" o falso.
- B. Se coloca al grupo en una fila.
- C. El coordinador debe hacer preguntas o frases triviales. Poco a poco se pueden ir introduciendo aquellas que nos interesan.
- D. Al momento que el coordinador haga la pregunta, los participantes deberán colocarse del lado correspondiente, sea "Si" o el "No".
- E. Pedimos a algún participante que explique la razón por la cual ha elegido esa respuesta.

3.3.2 Los avioncitos:

Objetivos: Poner en común conclusiones

Valor: Respeto y tolerancia.

Materiales: Hojas de papel, lapiceros marcadores.

Desarrollo:

- A. Se coloca a todos los participantes en un círculo.
- B. Los participantes deberán hacer un avión de papel. En el mismo deberán escribir sus ideas o conclusiones.
- C. Luego de escribir, deberán lanzar el avión que han hecho, arrojándoselos a los demás compañeros del grupo.
- D. La idea es que cada uno de los participantes reciba un avión, lea la opinión y nuevamente lo lance a otro compañero.

3.3.3 Manifestación de pancartas

Objetivos: Poner en común conclusiones

Valor: Respeto y responsabilidad.

Materiales: Hojas de papel, lapiceros marcadores, cartulinas o pliegos de papel.

Desarrollo:

- A. Se formarán a los participantes en grupos.
- B. Cada grupo deberá hacer de forma creativa una pancarta en la que deberán de escribir la conclusión a la que han llegado entre todos los miembros del grupo.
- C. Luego cada grupo expondrá la idea central a través de la pancarta.

3.3.4 El delegado:

Objetivos: Poner en común conclusiones

Valor: Respeto y responsabilidad.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- A. Formar a los participantes en grupos.
- B. Luego sacarán conclusiones en grupo y nombrarán a un "delegado"
- C. Cuando el coordinador dé la señal, el "delegado" se trasladará a otro grupo, para que él explique las conclusiones de su grupo, y escuche las de los otros miembros.

3.3.5 Conocimiento por intuición

Objetivos: Conocimiento mutuo

Valor: Respeto, proactividad y responsabilidad.

Materiales: Cartulina, lapiceros o marcadores y una caja pequeña.

Desarrollo:

- A. Se deben elaborar tarjetas de acuerdo al número de participantes.
- B. Se colocan a todos los participantes en círculo, y se les reparte a cada uno una tarjeta en blanco. Allí deberán escribir cinco características de sí mismo, sin mencionar su nombre u ocupación actual.
- C. Las tarjetas se colocan en una caja o recipiente. Se mezclan las tarjetas.
- D. Un participante pasa al centro, toma una de ellas y la lee en voz alta, y tratará de descubrir a quien pertenece la misma.

3.3.7 El trueque de un secreto

Objetivos: Crear un clima de solidaridad entre los miembros del grupo

Valor: Respeto y solidaridad.

Materiales: Cartulina, lapiceros o marcadores y una caja pequeña o bolsa.

Desarrollo:

- A. El coordinador distribuye un pedazo de papel entre todos los participantes.
- B. Cada participante debe escribir con toda sinceridad alguna preocupación o problema que tengan en este momento, y que no se atrevan a decirlo. El animador recomienda que traten de cambiar la letra para que no se sepa quién es el autor.
- C. Todos deberán doblar el papel de la misma forma, luego se mezclan en la caja o bolsa.
- D. Luego se reparten nuevamente los papeles a cada uno de los participantes. Y el animador pide que cada uno asuma el problema que tiene en el papel que ha agarrado. Cada uno lee en voz alta el problema, utilizando la primera persona, es decir "Yo", y propone una solución al mismo.
- E. Al momento de explicar cada uno de los participantes el problema que le ha tocado, no se permiten debates ni preguntas.

3.3.8 El muerto

Objetivos: Crear un clima de sinceridad entre los miembros del grupo

Valor: Respeto y solidaridad.

Materiales: Una sábana.

Desarrollo:

- A. Todos los participantes deben estar colocados en círculo.
- B. Se le pide la colaboración a uno voluntario. Él debe estar acostado y cubierto por la sábana, simulando que está muerto.
- C. El coordinador hace las siguientes preguntas. ¿Qué cualidades tenía esta persona?, ¿qué defectos tenía?, ¿Qué propongo para reducir sus cualidades negativas?

RESUMEN

La investigación surgió como inquietud en base a lo observado en las distintas aulas, en donde la falta de utilización de técnicas y herramientas en el aula, hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje no se efectuó de forma adecuada, o bien no despierte el interés de los estudiantes, y provoque poco interés en los contenidos que se desarrollan en las mismas.

La investigación fue realizada en un grupo de docentes y estudiantes del Ciclo Básico del Colegio Salesiano Don Bosco, para lo cual se utilizaron una encuesta para cada uno de los grupos en la que se buscaba obtener las opiniones tanto de docentes como de alumnos sobre el juego didáctico y su uso en las aulas.

Así mismo se realizó una observación con su respectiva lista de cotejo, en la que se pudo detectar que algunos profesores no utilizaban métodos o técnicas que incentivaran al alumno a la participación activa en el salón de clase.

Por tal razón se elaboró un Programa para maestros sobre el juego didáctico como método de enseñanza en el ciclo básico del Colegio Salesiano Don Bosco, para poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Sin embargo se considera que algunos investigadores querrán verificar la validez tanto de la investigación como del programa. Extendiendo la investigación al impacto que tuvo sobre los alumnos y los profesores que utilicen el mismo.

Se espera entonces que la presente sea motivo para generar nuevas investigaciones relacionadas con el tema del Juego Didáctico y así contribuir a que Universidad de San Carlos pueda mejorar los niveles educativos de nuestro país.